

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**GERÇEK ÖTESİ ORTAMDA OLAĞANDIŞI MEKAN YARATIMI;
VIRTUAL HOME YARIŞMASI ÜZERİNDEN İÇERİK ANALİZİNE DAYALI
BİR İNCELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ
Gökçe Bahar YILMAZ
1405010024

Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

Program: İç Mimarlık

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE

TEMMUZ 2025

T.C.
İSTANBUL KÜLTÜR ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

**GERÇEK ÖTESİ ORTAMDA OLAĞANDIŞI MEKAN YARATIMI;
VIRTUAL HOME YARIŞMASI ÜZERİNDEN İÇERİK ANALİZİNE DAYALI
BİR İNCELEME**

YÜKSEK LİSANS TEZİ

Gökçe Bahar YILMAZ

1405010024

Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı

Program: İç Mimarlık

Tez Danışmanı:

Doç. Dr. Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE

Jüri Üyeleri:

Prof. Dr. Ervin GARİP

Doç. Dr. Derya ADIGÜZEL ÖZBEK

TEMMUZ 2025

ÖNSÖZ

Hayatımın hem kişisel hem de zihinsel anlamda dönüşüm geçirdiğim bir dönemde yürüttüğüm bu yüksek lisans tezi, benim için yalnızca akademik bir çalışma değil, aynı zamanda içsel bir motivasyon ve anlam arayışı süreci oldu.

Tez çalışmam boyunca bana destek olan, fikirlerime alan tanıyan ve birlikte çalışmaktan büyük keyif aldığım çok değerli danışmanım Doç. Dr. Armağan Seçil Melikoğlu Eke'ye içten teşekkürlerimi sunuyorum. Yönlendirici yaklaşımı, sabrı ve ilham veren akademik bakışı benim için çok kıymetliydi.

Zorlandığım anlarda beni motive eden, yanımda olduklarını hissettiren aileme, özellikle yüksek lisans sürecimin en başından itibaren her konuda birlikte beyin fırtınası yaptığımız, desteğini her zaman hissettiğim canım babama teşekkür etmek isterim. Tez sürecinde bana yalnız olmadığımı hissettiren, destekleriyle güç veren tüm arkadaşlarıma da kalpten teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ.....	i
TABLO LİSTESİ	iii
ŞEKİL LİSTESİ.....	vi
GÖRSEL LİSTESİ	vii
1. GİRİŞ	1
1.1. Sorunun Belirlenmesi	1
1.2. Araştırmanın Amacı	3
1.3. Araştırmanın Kapsamı ve yöntemi	4
2. KAVRAM SÖZLÜĞÜ.....	9
2.1. Gerçek Ötesi ve Olağandışına Yaklaşım	9
2.1.1. Gerçek ve Gerçek Ötesi Kavramları	9
2.1.2. Olağanlık ve Olağandışılık Kavramları	14
2.1.3. Kavramlar Arası Çapraz İlişkiler	17
2.2. Algı: Olağandışına Uyumlanma	28
2.3. Yaratıcılık ve Özgünlük	31
2.4. Olağandan kopuş: Mekanın olağandışına dönüşümü	39
2.5. Bölüm Sonucu	45
3. ARAŞTIRMA	49
3.1. Yöntem: Nitel İçerik Analizi ve Strüktürü	50
3.2. Analiz ve Bulgular	56
3.2.1 Ephemeral Domiciles proje analizi	57
3.2.2. The Roof Over Memories, Dreams and Present proje analizi	74
3.2.3. Driss' Virtual Home - A Virtual Utopia Drawn by Transference proje analizi	93
3.3. Değerlendirme	118
4. SONUÇ ve ÖNERİLER.....	125
KAYNAKÇA	128
EKLER.....	136

TABLO LİSTESİ

Tablo 1: Voyant Tools üzerinden seçilen anahtar kelimelerin ana temalara göre dağılımı örneği	53
Tablo 2: Alt temalara göre sınıflandırılan anahtar kelimeler ve bağlamları Tablosu örneği.....	54
Tablo 3: Ephemeral Domiciles projesi Anahtar kelimelerin kullanım sıklığı ve ana temalara göre dağılım tablosu	59
Tablo 4: Anahtar kelimelerin “Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	63
Tablo 5: Anahtar kelimelerin “Gerçekliğin Soyutlaştırılması ve Katmanlaşma” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	64
Tablo 6: Anahtar kelimelerin “Sanal Mekânın Kavramsal ve Yapısal Sorgulanması” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	65
Tablo 7: Anahtar kelimelerin “Duyusal, Estetik ve Yaşamsal Deneyimler” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	69
Tablo 8: Anahtar kelimelerin “Olağanlık ve Olağandışılığın Mekânsal Yansımaları” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	69
Tablo 9: Anahtar kelimelerin “Olağanlaştırma ve Mekânsal Adaptasyon Süreçleri” alt temasında ait olan bağlamsal analizleri.....	70
Tablo 10: Anahtar kelimelerin “Yaratıcılık ve Sanal Tasarım Süreci” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	72
Tablo 11: Anahtar kelimelerin “Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	73
Tablo 12: The Roof Over Memories, Dreams and Present projesinin Anahtar kelimelerin kullanım sıklıkları ve ana temalara göre dağılım tablosu	76
Tablo 13: Anahtar kelimelerin “Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	79
Tablo 14: Anahtar kelimelerin “Gerçekliğin Soyutlaştırılması ve Katmanlaşma” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	80

Tablo 15: Anahtar kelimelerin “Sanal Mekanın Kavramsal ve Yapısal Sorgulanması” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	82
Tablo 16: Anahtar kelimelerin “Duyusal, Estetik ve Yaşamsal Deneyimler” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	86
Tablo 17: Anahtar kelimelerin “Olağanlık ve Olağandışılığın Mekansal Yansımaları” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	87
Tablo 18: Anahtar kelimelerin “Olağanlaştırma ve Mekansal Adaptasyon Süreçleri” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	88
Tablo 19: Anahtar kelimelerin “Yaratıcılık ve Sanal Tasarım Süreci” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	91
Tablo 20: Anahtar kelimelerin Dijital etkileşim ve mekânsal özelleştirme süreçleri alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	91
Tablo 21: Anahtar kelimelerin Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	92
Tablo 22: Driss' Virtual Home - A Virtual Utopia Drawn by Transference projesinin Anahtar kelimelerin kullanım sıklıkları ve ana temalara göre dağılım tablosu	95
Tablo 23: Anahtar kelimelerin “Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	100
Tablo 24: Anahtar kelimelerin “Gerçekliğin Soyutlaştırılması ve Katmanlaşma” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	104
Tablo 25: Anahtar kelimelerin “Sanal Mekânın Kavramsal ve Yapısal Sorgulaması” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	107
Tablo 26: Anahtar kelimelerin “duyusal, estetik ve yaşamsal deneyimler” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	111
Tablo 27: Anahtar kelimelerin “olağanlık ve olağandışılığın mekansal yansımaları” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	112
Tablo 28: Anahtar kelimelerin “olağanlaştırma ve mekânsal adaptasyon süreçleri” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	114
Tablo 29: Anahtar kelimelerin “Yaratıcılık ve Sanal Tasarım Süreci” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	116
Tablo 30: Anahtar kelimelerin “Dijital etkileşim ve mekânsal özelleştirme süreçleri” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	117
Tablo 31: Anahtar kelimelerin “Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri.....	117

Tablo 32: Değerlendirme Tablosu	119
---------------------------------------	-----



ŞEKİL LİSTESİ

Şekil 1: Kavram haritası.....	5
Şekil 2: Araştırma Deseni	8
Şekil 3: Özneye göre olağan dışının olağanlaşma süreci	15
Şekil 4: Kavramlar arası çapraz ilişkiler	17
Şekil 5: Kavramlar arası çapraz ilişkilerin mekânsal düzlemde açıklanması	26
Şekil 6: Kısa ve uzun süreli hafıza ilişkisi (Atkinson'dan uyarlanmıştır; Atkinson, 1995, s:341).....	30
Şekil 7: Mimarlık eğitiminde bilgi ve yaratıcılık (Teymur, 1998)	35
Şekil 8: Kavramlar arasındaki ilişkinin insan merkezli şeması	46
Şekil 9: Analiz strüktürü	55
Şekil 10: Birinci ana temaya ait alt temaların gösterimi	60
Şekil 11: İkinci ana temaya ait alt temaların gösterimi.....	67
Şekil 12: Üçüncü ana temaya ait alt temaların gösterimi.....	71
Şekil 13: Birinci ana temaya ait alt temaların gösterimi	77
Şekil 14: İkinci ana temaya ait alt temaların gösterimi.....	84
Şekil 15: Üçüncü ana temaya ait alt temaların gösterimi.....	90
Şekil 16: Birinci ana temaya ait alt temaların gösterimi	96
Şekil 17: İkinci ana temaya ait alt temaların gösterimi.....	108
Şekil 18: Üçüncü ana temaya ait alt temaların gösterimi.....	115
Şekil 19: Üç ana temaya ait alt temaların gösterimi	118

GÖRSEL LİSTESİ

Görsel 1: El hareketleriyle mobilyasını düzenleyen kullanıcı	2
Görsel 2: El hareketleriyle şekil alan sanal bir mobilya	2
Görsel 3: Gerçek ve olağan ilişkisini anlatan bir yapının <i>AI desteğiyle hazırlanmış görseli</i>	19
Görsel 4: Gerçek ve olağan ilişkisini anlatan bir <i>mekanın AI desteğiyle hazırlanmış bir görseli</i>	19
Görsel 5: Frederick Kiesler’in ‘Endless House’ kaynak: (moma, 2025)	20
Görsel 6: Gerçek ve olağan dışı ilişkisini anlatan bir <i>Yapının AI desteğiyle hazırlanmış görseli</i>	21
Görsel 7: Gerçek ve olağan dışı ilişkisini anlatan bir <i>iç mekânın, AI desteğiyle hazırlanmış bir görseli</i>	21
Görsel 8: Gerçek ötesi ve olağan ilişkisini anlatan bir <i>Yapının AI desteğiyle hazırlanmış görseli</i>	23
Görsel 9: Gerçek ötesi ve olağan ilişkisini anlatan bir <i>iç mekânın, AI desteğiyle hazırlanmış bir görseli</i>	23
Görsel 10: The Liberland Metaverse projesi, Zaha Hadid Architects, Deezen	24
Görsel 11: Gerçek ötesi ve olağan dışı ilişkisini anlatan bir <i>yapının AI desteğiyle hazırlanmış görseli</i>	25
Görsel 12: Gerçek ötesi ve olağan dışı ilişkisini <i>anlatan bir iç mekânın, AI desteğiyle hazırlanmış görseli</i>	25
Görsel 13: Gerçek-olağan dışı ve gerçek ötesi-olağan dışı mekân görsellerinin biçimsel yönden karşılaştırması	27
Görsel 14: DanCoyote Antonelli (SL)	44
Görsel 15: Pencil Factory İnteraktif Sanat Galerisi (SL)	44
Görsel 16: Voyant Tool “Edit” sekmesinde yer alan ve sistem tarafından otomatik olarak oluşturulan kelime	53
Görsel 17: Voyant Tools analiz sitesi verileri- anahtar kelimenin geçtiği metinler ...	54
Görsel 18: 1.Proje paftaları – kaynak: (https://architecturecompetitions.com/virtualhome2/)	57
Görsel 19: En çok kullanılan kavramlara göre kelime bulutu (kaynak: (https://voyant-tools.org/)).....	58
Görsel 20: Ortak Kullanılan Kelimeler Ağı (kaynak: (https://voyant-tools.org/)).....	58

Görsel 21: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-Voyant Tools...	62
Görsel 22: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-Voyant Tools...	68
Görsel 23: Jüri yorumlarından elde edilen Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-voyant tools.....	71
Görsel 24: 3.Proje paftaları – kaynak: (https://architecturecompetitions.com/virtualhome2/)	74
Görsel 25: En çok kullanılan kavramlara göre kelime bulutu (kaynak: (https://voyant-tools.org/)).....	75
Görsel 26: Ortak Kullanılan Kelimeler Ağı (kaynak: (https://voyant-tools.org/)).....	75
Görsel 27: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-Voyant Tool	78
Görsel 28: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-Voyant Tools...	85
Görsel 29: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-voyant tools	90
Görsel 30: 2.Proje paftaları – kaynak: (https://architecturecompetitions.com/virtualhome2/)	93
Görsel 31: En çok kullanılan kavramlara göre kelime bulutu (kaynak: (https://voyant-tools.org/)).....	94
Görsel 32: Ortak Kullanılan Kelimeler Ağı (kaynak: (https://voyant-tools.org/)).....	94
Görsel 33: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-voyant tools	99
Görsel 34: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-Voyant Tools.	110
Görsel 35: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-voyant tools..	116

Üniversite: İstanbul Kültür Üniversitesi

Enstitü: Lisansüstü Eğitim Enstitüsü

Anabilim Dalı: İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Anabilim dalı

Programı: İç Mimarlık

Tez Danışmanı: Doç. Dr. Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE

Tez Türü ve Tarihi: Yüksek Lisans – Temmuz 2025

KISA ÖZET

GERÇEK ÖTESİ ORTAMDA OLAĞANDIŞI MEKÂN YARATIMI; VIRTUAL HOME YARIŞMASI ÜZERİNDEN İÇERİK ANALİZİNE DAYALI BİR İNCELEME

Gökçe Bahar Yılmaz

Bu çalışma, gerçek ötesi sanal ortamlarda olağandışı mekân üretiminin tasarımcının yaratıcı eylemlerinden olan yarışmalar üzerinden incelenmesini içermektedir. Çalışma kapsamında gerçek ve gerçek ötesi; olağan ve olağandışı kavramları, bireyin algısı ve deneyimleri çerçevesinde açıklanmış, bu kavramların iç mekân tasarımına nasıl yansıdığı içerik analizi yöntemiyle tartışılmıştır. Çalışma, “gerçek ötesi” kavramını alternatif bir gerçeklik olarak tartışmakta ve bu gerçek ötesi ortamların sunduğu mekân üretimlerini analiz etmektedir. Bu kapsamda gerçek, fiziksel dünyanın nesnel sınırları çerçevesinde incelenmiş, gerçek ötesi ise özgür, yeniden yapılandırılabilir, sınırsız bir alternatif gerçeklik olarak ele alınmıştır.

Tez çalışması iki bölümden oluşmaktadır. “Kavramlar sözlüğü” başlıklı bölümde araştırmanın kuramsal temelini oluşturan kavramlar ve kavramlar arası ilişkiler incelenmiştir. Bu kapsamda gerçek ve gerçek ötesi, olağanlık ve olağandışılık kavramları ile aralarındaki çapraz ilişkilerin yanında olağan dışına uyumlanmayı tarif eden algı kavramı ile tasarımın özünü oluşturan yaratıcılık ve özgünlük kavramları sorgulanmıştır. Kavram sözlüğünü oluşturan bütün başlıklar mekânın olağandışına dönüşümü başlığı üzerinden somutlaştırılmıştır.

İkinci bölümde Buildner isimli yarışma organizasyonu tarafından düzenlenen "Virtual Home" adlı uluslararası mimari fikir yarışmasının ikinci edisyonunda dereceye giren üç proje üzerinden nitel bir araştırma gerçekleştirilmiştir. Kazanan yarışma projeleri paftalarında yer alan proje raporları ve jüri yorumları nitel içerik analizi yöntemiyle değerlendirilmiş; elde edilen veriler dijital analiz araçlarıyla çözümlenerek anahtar kavramlar ve tematik örüntüler ortaya konmuştur. Elde edilen veri setleri belirlenen

ana temalar ve alt temalar üzerinden değerlendirilerek birinci bölümdeki sözlüğü oluşturan kavramlarla ilişki kurarak yorumlanmıştır.

Bulgular, gerçek ötesi sanal ortamların iç mekân tasarımında estetik, işlevsel ve kavramsal düzeyde önemli bir dönüşüm potansiyeli barındırdığını ortaya koymaktadır. Yarışma kapsamında geliştirilen projeler, geleneksel mimari kalıpların ötesine geçebilen yaratıcı çözümlere sahip, büyük ölçüde özgün, olağandışı ve deneyimsel mekân kurguları olarak değerlendirilmiştir. Bununla birlikte, bazı projelerde fiziksel dünyadan aktarılan alışkanlıkların sürdüğü durumlar da dikkat çekmiş ve bu durum tasarım özgürlüğünün geliştirilmesi gerektiğine işaret etmiştir.

Sonuç olarak bu tez, gerçek ötesi ortamların iç mekân tasarımı açısından sunduğu olanakları teorik ve pratik düzeyde ortaya koymanın yanında bu ortamların; iç mekân tasarımında yaratıcı düşünceyi besleyen güçlü bir platform sunduğunu ve bireysel hayal gücüyle birleşerek özgün, çok katmanlı mekânsal senaryoların üretimine katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Gerçek ötesi tasarım ortamları, iç mekân tasarımında yalnızca teknik olanakları değil, aynı zamanda düşünsel ve kavramsal özgürlükleri de genişleten bir alan sunmaktadır. Fiziksel gerçekliğin ötesine geçildiğinde, tasarımcının hayal gücü daha önce mümkün olmayan senaryoları gündeme getirebilmekte; bu da özgünlük ve yaratıcılığı teşvik etmektedir.

Anahtar Kelimeler: Gerçek ve Gerçek ötesi, Olağan ve Olağandışı, Sanal Gerçeklik, Yaratıcılık, Tasarım Yarışmaları.

University: Istanbul Kultur University

Institute:: Institute of Graduate Studies

Department: Interior Architecture and Environmental Design

Programı: Interior Architecture

Supervisor: Doç. Dr. Armağan Seçil MELİKOĞLU EKE

Degree Awarded and Date: MA – JUL 2025

ABSTRACT

EXTRAORDINARY SPACE CREATION IN A BEYOND-REALITY ENVIRONMENT; A CONTENT ANALYSIS BASED ON “VIRTUAL HOME” COMPETITION

Gökçe Bahar Yılmaz

This study examines the production of extraordinary spaces in virtual environments through competitions, which are part of the designer's creative actions. Within the scope of the study, the concepts of real and virtual, ordinary and extraordinary are explained in terms of the individual's perception and experiences, and how these concepts are reflected in interior design is discussed using content analysis methods. The study discusses the concept of “transcendental” as an alternative reality and analyzes the spaces produced by these transcendental environments. In this context, the real is examined within the objective boundaries of the physical world, while the transcendental is approached as a free, reconfigurable, and limitless alternative reality.

The thesis consists of two sections. In the section titled “Concept Dictionary,” the concepts forming the theoretical foundation of the research and the relationships between these concepts are examined. In this context, the concepts of reality and beyond reality, normality and abnormality, and the cross-relationships between them, as well as the concept of perception that defines adaptation to the abnormal, and the concepts of creativity and originality that form the essence of design, are questioned. All the headings that make up the glossary of concepts are concretized under the heading of the transformation of space into the abnormal.

In the second section, a qualitative research was conducted on the three projects that won awards in the second edition of the international architectural ideas competition titled “Virtual Home” organized by the competition organization named Buildner. The project reports and jury comments included in the winning competition projects were evaluated using qualitative content analysis methods; the data obtained were analyzed using digital analysis tools, and key concepts and thematic patterns were revealed. The obtained data sets were evaluated based on the determined main themes and sub-themes and interpreted in relation to the concepts that constitute the dictionary in the first section.

The findings reveal that virtual environments beyond reality have significant potential for transformation in interior design at the aesthetic, functional, and conceptual levels. The projects developed within the scope of the competition were evaluated as creative solutions that go beyond traditional architectural patterns, largely original, unusual, and experiential spatial constructions. However, some projects drew attention to situations where habits transferred from the physical world persisted, indicating the need to develop design freedom.

In conclusion, this thesis reveals the possibilities that virtual environments offer in terms of interior design at both theoretical and practical levels, and shows that these environments provide a powerful platform that nurtures creative thinking in interior design and, combined with individual imagination, contributes to the production of original, multi-layered spatial scenarios. Virtual design environments offer a space that expands not only technical possibilities but also intellectual and conceptual freedoms in interior design. When transcending physical reality, the designer's imagination can bring previously unimaginable scenarios to the forefront, thereby encouraging originality and creativity.

Anahtar Kelimeler: Reality & Beyond, Ordinary & Extraordinary Creativity, Virtual Reality, Design Competitions

1. GİRİŞ

“Kreatif sanatlardan, sürrealist düşüncenin yerine getirilmemiş vaadi olarak kalan sadece mimarlıktır.” (Mical T. , 2005)

1.1. Sorunun Belirlenmesi

Nesnel bir varlık olarak, tek başına ‘gerçek’; objektif olarak var olan, algılanan ya da algılanamayan olgu şeklinde tanımlanmaktadır. İnsan için ise gerçek, onu algılayabildiği ölçüde var olan durumları temsil etmektedir. Bu tanıma göre yaşanan fiziksel dünya gerçek ise sanal evren gerçek ötesi konumdadır Dolayısıyla gerçek ötesi, gerçekliğin sanal bir aynası olarak var olmaktadır.

‘Gerçek’ kavramı, beraberinde sorgulanması gereken gerçek ötesi ve olağanlık-olağan dışılık kavramlarını da beraberinde getirmektedir. İnsan perspektifinden gerçek olan durum ve olaylar olağan olarak algılanmaktadır. Ancak olağanlık kavramı gerçek gibi objektif değil subjektif bir kavramdır. Bir durumun veya şeyin olağan olabilmesi için birden fazla kez deneyimlenmesi, maruz kalınması gerekmektedir. Dolayısıyla aynı deneyimlere sahip olmayan iki insanın aynı duruma verdiği tepkiler farklı olabilir. Aynı durum iki kişiden biri için olağan, bir diğeri için olağandışı sayılabilir.

Fiziksel olarak gerçek dünya üzerinde yaşayan insan, var oluşundan bu yana çevresinden gelebilecek tehlikelere karşı kendini korunma iç güdüsüyle barınma ihtiyacını gidermektedir. Mağaralara sığınarak başlayan bu serüven insanlığın ve teknolojinin gelişimiyle birlikte sadece barınma ihtiyacının ötesine geçmiş ve bireyin zaman geçirebileceği, sosyal aktivitelerini gerçekleştirebileceği kişisel alan yaratımlarına dönüşmüştür. Yaratılan mekanlar, fiziksel gerçeklikte bulunan ve bu gerçekliğin getirdiği kurallarca inşa edilen olağan mekanlardır. Mekânın evrimi geçmişten günümüze ne kadar keskin olursa olsun, insan açısından hep gerçek ve olağan bir zeminde yer almaktadır. İnsan ancak tanıdık hissettiği ortamlarda kendini güvende hissetmektedir Bunun getirisi olarak mimarlık ve iç mimarlık disiplinleri insanların fizyolojik ve psikolojik ihtiyaçlarına yönelik bir üretim gerçekleştirmektedir. Bu durum mimarlık ve iç mimarlık disiplinlerini diğer sanat dallarından ayıran en önemli unsurdur ve tasarlanan projelerin özgünlüğü fiziksel kuralların hüküm sürdüğü kısıtlı bir çerçevede gerçekleşmektedir. Ancak gerçek ötesi olan, herhangi bir fiziksel kurala sahip olmayan alternatif gerçeklikler ve sanal

ortamlar, mimar ve iç mimarların yaratıcılıklarını ortaya çıkararak özgür tasarımlar ortaya koymalarına aracılık edebilir. Teorik olarak gerçek ötesi sanal ortamlarda tasarımcılar, gerçek dünyada uyması gereken kurallar olmadan, tek sınırın kendi hayal güçlerinden ibaret olduğu bir ortamda olağanın dışına çıkabilir ve özgürce sıra dışı mekanlar tasarlayabilirler ancak bunun yanı sıra mekân tasarımında olağandışılığı yakalamanın zor olduğu da bilinmektedir. İç mekanlarda olağandışılığın biçimsel olarak ifade edilmesinin zorluğu, mekân algısının sınır yüzeylerine dayalı olmasından kaynaklanmaktadır (becer, 2002)

Gerçek ötesi ortamların tasarım potansiyeline dair bu çerçevede, bazı dijital platformlar iç mekân tasarımında olağandışı deneyimler sunmak adına önemli örnekler barındırmaktadır. Örneğin, Decentraland gibi sanal emlak platformları, kullanıcıların sanal araziler satın alarak fiziksel gerçeklikte mümkün olmayan yapılara özgürce biçim verebildikleri tasarım alanları sunmaktadır. (Decentraland, tarih yok). Bunun dışında, Ikea'nın inovasyon laboratuvarı olan SPACE10 tarafından geliştirilen *Everyday Experiments* adlı platformda kullanıcılar, mobilyaları el sensörleri aracılığıyla fiziksel dünyada mümkün olmayan formlara dönüştürebilmektedirler. Bu örnekler, fiziksel sınırlardan arındırılmış dijital tasarım ortamlarında olağandışı mekân yaratımının nasıl mümkün olabileceğini göstermektedir (Görsel 1, Görsel 2).



Görsel 1: El hareketleriyle mobilyasını düzenleyen kullanıcı

Kaynak: (Bæck)



Görsel 2: El hareketleriyle şekil alan sanal bir mobilya

Kaynak: (Bæck)

Bu örnekler, fiziksel sınırlardan arındırılmış dijital tasarım ortamlarında olağandışı tasarımların mümkün olabileceğini göstermektedir. Tüm bu gelişmeler ve uygulamalar, gerçek ötesi ortamlarda iç mekân tasarımının nasıl şekillendiğine dair bazı temel soruları beraberinde getirmektedir:

- Fiziksel sınırların ortadan kalktığı bir tasarım ortamı, mekânsal kurguyu nasıl şekillendirmektedir?
- İç mekân tasarımında "gerçek" ve "olağandışı" kavramlarının etkileşimi, tasarımcıların problem çözme süreçlerini ve tasarım yaklaşımlarını nasıl şekillendirir?
- Sanal gerçeklik ortamlarında, tasarımcıların yaratıcılıklarını serbest bırakmalarında ve sınırları aşan tasarımlar üretmelerinde hangi faktörler etkili olur?

İç mekân tasarımında fiziksel sınırlar, çoğu zaman yaratıcılığı belirli çerçeveler içinde tutmaktadır. Gerçek ötesi dijital ortamlar ise bu sınırları ortadan kaldırarak, tasarımcıya olağandışı mekânlar yaratma imkânı tanımaktadır. Ancak bu özgürleşme sürecinin tasarımcıların yaratıcılığı üzerindeki somut etkileri, henüz yeterince sistematik biçimde ele alınmamıştır. Bu durum, çalışma konusunun temel problemini oluşturmaktadır. Bu bilgiler ışığında çalışma, iç mekân tasarımında "gerçek ötesi" ve "olağandışı" kavramlarının tasarımcının yaratıcılığı üzerindeki etkisini, tasarım yarışmaları üzerinden içerik analizi yöntemiyle incelemektedir.

1.2. Araştırmanın Amacı

Bu tez çalışması, olağan ile gerçek arasındaki ilişkiyi sorgulamakta ve bu iki kavramı merkeze alarak, olağandışılığa yaratıcılık perspektifinden yaklaşmaktadır. Tasarım sürecinde, fiziksel kuralların olmadığı özgür konularda mekan tasarımlarının nasıl ortaya çıktığı incelenmekte, özellikle iç mekan tasarımında "gerçek ötesi" ve "olağandışı" kavramlarının tasarımcının yaratıcılığı üzerindeki etkisi içerik analizi yöntemiyle araştırılmaktadır.

Tasarım disiplinlerinde, gerçek ötesi, olağandışı gibi kavramların yaratıcılığı nasıl tetiklediği ve bu süreçlerin somut çıktılara nasıl dönüştüğü, tasarımcıların problem çözme yaklaşımlarını şekillendiren unsurlar olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda, gerçek ötesi bir tasarım sorunu karşısında tasarımcıların bu sorunlara nasıl

yaklaştıkları, hangi yöntemleri benimsedikleri ve bu süreçte izledikleri yollar derinlemesine analiz edilmektedir.

Çalışmanın odak noktası, dünya çapında mimari proje ve fikir yarışmaları düzenleyen Buildner tarafından gerçekleştirilen "Virtual Home Yarışması" kapsamında dereceye giren projelerin incelenmesidir. Bu tasarım yarışması, gerçek ötesi bir ortamda yaratıcı tasarım süreçlerini ve tasarımcıların bu süreçlere nasıl yaklaştıklarını anlamak amacıyla seçilmiştir. Kazanan projelerin analiz edilmesiyle, tasarımcıların özgün ve yenilikçi mekân tasarımlarına ulaşmada izledikleri yollar, yaratıcı düşünme süreçleri ve karşılaştıkları zorluklar belirlenmeye çalışılmaktadır.

Bu bağlamda çalışmanın hipotezlerini aşağıdaki gibi ifade etmek mümkündür:

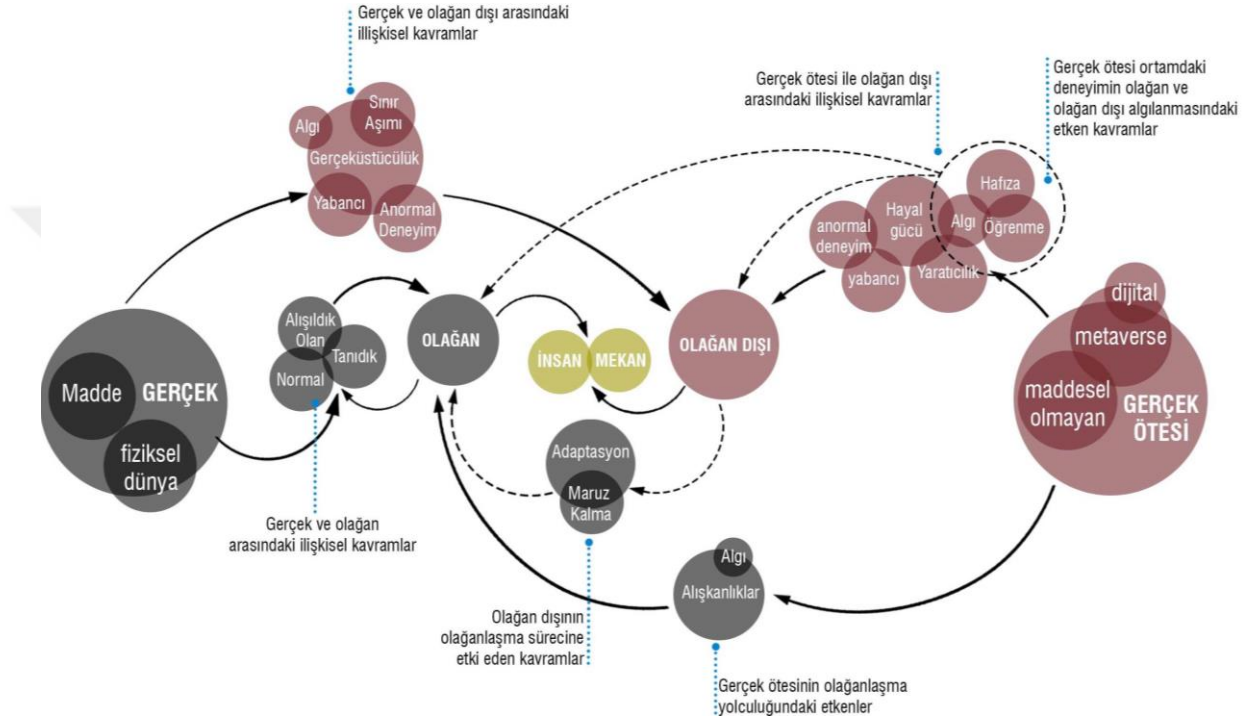
- Gerçek ötesi sanal tasarım ortamları, tasarımcılara gerçek dünyadaki fiziksel sınırlamalardan bağımsız olarak yaratıcı düşüncelerini özgürce ifade etme imkânı sunmakta ve özgün mekânsal kurguların ortaya çıkması sağlamaktadır.
- Fiziksel kuralların geçerli olmadığı sanal ortamlarda çalışmak, tasarımcıların alışılmış problem çözme yollarının dışına çıkmalarını sağlamak ve farklı yaratıcı stratejilerin geliştirilmesini teşvik etmektedir.
- Gerçek ötesi ve olağandışı tasarım yaklaşımları, problem çözme sürecine çok yönlülük kazandırmakta ve tasarımcıların yeni mekânsal fikirler keşfetmesine olanak tanımaktadır.

Bu çalışmanın amacı; gerçek ötesi iç mekân tasarımı alanında literatürdeki mevcut durumu tespit etmek ve bu bağlamda, tasarımcıların gerçek ve olağandışı kavramlarının etkisi altında nasıl yaratıcı çözümler ürettiklerini, bu süreçlerin iç mekân tasarımında nasıl somutlaştığını içerik analizi yöntemiyle incelemektir.

1.3. Araştırmanın Kapsamı ve yöntemi

Bu tez çalışması “kavram sözlüğü” ve “araştırma” olarak adlandırılan iki farklı bölümden oluşmaktadır. Çalışmanın kuramsal çerçevesi geleneksel anlamda bir literatür taraması yerine, kavramsal bir çözümleme odağında ele alındığı için bu bölüm "kavram sözlüğü" başlığıyla adlandırılmıştır. Literatürde sıklıkla geçen, ancak farklı bağlamlarda çeşitli anlam yüklemeleriyle kullanılan temel kavramlar, bu çalışmada sistematik biçimde tanımlanarak araştırmanın dayandığı kavramsal zemin oluşturulmuştur.

Kavram sözlüğü, bu anlamda çalışmanın teorik kısmını oluşturmaktadır. Bu bölümde yer alan kavramlar, çalışmanın temelini belirleyen ve iç mimarlık ile mimarlık disiplinlerindeki yenilikçi yaklaşım ve yöntemlerin yanı sıra, yaratıcılığın gelişmesinde rol oynadığı düşünülen kavramlardır. Kavram sözlüğünde yer alan bu başlıkların, araştırma sorunsalını destekleyecek şekilde açıklanması son derece önemlidir. Bu tanımlar, çalışmanın sorununa ışık tutan cevaplar içermektedir. Çalışmanın kavram haritası Şekil 1’de gösterilmektedir.



Şekil 1: Kavram haritası

Çalışmanın ilk aşaması olan ‘kavram sözlüğü’ oluşturulurken **gerçek** ve **gerçek ötesi** kavramları başlangıç olarak belirlenmiştir. Bu kavramlardan doğan ve çalışmanın merkezinde bulunan diğer ana kavramlar ise **olağanlık** ve **olağandışılık** kavramlarıdır. Gerçek ötesini anlamak için önce gerçeklik incelenmiş, ardından olağanlık ve olağan dışılık; gerçek ve gerçek ötesi ortamlarda ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Gerçek olanın objektifliğinin aksine subjektif olarak olağanlık; olağandışının algı, deneyim ve yaratıcılık bileşenleriyle elde edilmesi hedeflenen bir sonuç olarak ele alınmıştır. Çalışmanın gidişatında gerçek ve gerçek ötesi kavramları bizi olağanlığı sorgulamaya iterken bu kavramlar birbirlerinden bağımsız ele alınsalar da kavramlar arasındaki ilişkinin açıklanması kritik bir rol oynamaktadır. Gerçeklikten ve gerçek ötesinden, olağana ve olağandışına giden yollarda ortak bir kavram olarak ortaya çıkan algı,

alıřma erevesinde biliřsel baėlamda ele alınmıřtır. Algıya eřlik elen hafıza ve renme kavramları olaėandıřını ve olaėanı nasıl tanımladıėımızı ve olaėandıřının olaėana dnüşmesi iin izlenebilecek alternatif seeneklerdir. alıřmanın teorik ve felsefi aıdan baskın olması nedeniyle anlatılan kavramların betimlenmesi, kavram szlüğünün anlařılması aısından önemlidir. Bu sebeple kavram szlüğünde "mekân", gereklik ve olaėanlık kavramları üzerinden ele alınarak, gerek–gerek ötesi ve olaėan–olaėandıřı ikiliklerinin mekânsal baėlamda ne ifade ettiėine odaklanılmıřtır. Kavram szlüėü tamamlandıktan sonra, aıklanan kavramlar doėrultusunda alıřmanın arařtırma blümünde kullanılmak üzere ana ve alt temalar belirlenmiř ve ierik analizi süreci bu tematik yapı üzerinden yürütölmüřtür.

alıřmanın ikinci blümü, ortaya konan kavramsal sınırların sınanmasına dayandırılmıřtır. Bu aıdan nitel arařtırma yöntemlerinin kullanılmasına karar verilmiřtir. Arařtırmada elde edilen veriler, nitel veri analizi yöntemlerinden nitel ierik analizi kullanılarak deėerlendirilmiřtir. Toplanan veriler, tümdengelimsel bir yaklařımla analiz edilmiřtir. Kavram szlüğünü oluřturan kavramlar, analizin ana temalarını oluřturmuřtur.

Arařtırma kapsamında örneklemler olarak Buildner tarafından organize edilen Virtual Home adlı yarışmanın ikinci edisyonunda dereceye giren üç proje olarak belirlenmiřtir. Örneklemler olarak bir tasarım yarışmasının belirlenmesinin sebebi; tasarım yarışmalarının, tasarımcıların farklı bakıř aıları ile yeni bir ierik ortaya ıkarmalarına olanak saėlayan ortamlar olmasından kaynaklanmaktadır. (Vijio & M., 1992) ve (Huotelin & Kaipianen, 2006)' ye göre mimarlık yarışmaları profesyonel dünyaya, inovasyon ve orijinallik aısından kaynak olmaktadır. Mimarlık yarışmaları aslında olmayan bir problemi tasarımcıya sunmakta ve bu řekilde olası bir gelecekte mümkün olabilecek bir tasarım probleminin özümü aranmaya başlanmış olmaktadır. Bu konuda Smithream ve arkadaşları mimarlık yarışmalarının olası geleceėi öngördüğünü belirtmiřlerdir (Smitheram, N., & S., 2018). Mimarlık yarışmalarında tasarım problemi, tasarımcının hikayesi ve probleme yaklařma řekli, bu adımları kritik eden jürinin rolü oldukça önemlidir.

Bu doėrultuda alıřmanın analiz ařamasında, seilen üç projenin paftalarındaki metinler ve jüri yorumları analiz edilmiřtir. Bu analiz süreç, yalnızca metin ierik analizine dayalı olarak yürütölmüřtür; projelerin görselleri analize dahil edilmemiřtir.

Bu tercih, araştırmanın odaklandığı kavramsal yapının sözel düşünsel boyutlarının daha etkili şekilde analiz edilmesine imkân tanımaktadır. Tasarımcıların "gerçek ötesi" ve "olağandışı" kavramlarına nasıl yaklaştıkları, tasarım sürecine ilişkin nasıl bir problem çözme dili geliştirdikleri, metinlerde açık ve izlenebilir bir biçimde ortaya konmaktadır. Bu bağlamda, metinsel analiz, çalışmanın amaçları doğrultusunda derinlemesine veri sunmuştur. Ancak çalışmanın şeffaflığını sağlamak amacıyla, analiz edilen projelere ait tüm görsel ve metinsel dokümanlara çalışmanın ekler kısmında yer verilmiştir. Paftalar, proje açıklamaları ve jüri yorumları ilgili eklerde bütünlüklü biçimde sunulmuştur. Böylece okuyucunun, analiz dışı bırakılan görsel içeriklere erişerek çalışmayı bütünsel değerlendirebilmesi amaçlanmıştır.

İçerik analizi yöntemi, nitel verilerin tanımlandığı, tanımlanan verilerin içindeki gerçeklerin objektif bir şekilde ortaya çıkarıldığı bir yöntemdir (Yıldırım & Şimşek, 2006). Yazılı metinlere odaklanan analiz yöntemlerinde, analiz sonuçları nitel araştırmacının kendi zihin süzgecinden geçmekte ve kendi yorumuyla sunulmaktadır. Metin analizinin temeline bakıldığında analizlerdeki çözümleme anlayışının bütünü ayrıştırarak temalar elde etme eğiliminde olması, tümdengelimsel varsayımların kullanılmasını ve çözümlemenin de bu yönde gerçekleştirilmesini beraberinde getirmektedir. Tümdengelimsel içerik analizi, tematik analizdir ve mevcut kuramsal çerçeveye ve/veya araştırma sorularına dayalı olarak kategori ve temalar geliştirmeyi kapsamaktadır. Araştırmacı önceden belirlenmiş kategori ve temaları kullanarak bunları analiz edilen içeriğe uygulamaktadır. Bu yaklaşım, kuramsal çalışmada belirlenen teoriler ve hipotezler tarafından yönlendirilmekte ve içerik analiz edilerek bunları doğrulamayı amaçlamaktadır (uğur & saylık, 2025).

Bahsedildiği gibi iki farklı bölümden oluşan bu tez çalışmasının izlediği yol aşağıdaki tabloda yer almaktadır (Şekil 2).

ANA VE ALT TEMA BELİRLENMESİ

GERÇEK VE GERÇEK ÖTESİ

Fiziksel gerçekliğin sanal temsili

Gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma

Sanal mekanın kavramsal ve yapısal sorgulanması

OLAĞAN VE OLAĞANDIŞI

Duyusal estetik ve yaşamsal deneyimler

Olağanlık ve olağandışılığın mekansal yansımaları

Olağanlaşma ve mekansal adaptasyon süreçleri

YARATICILIK VE ÖZGÜNLÜK

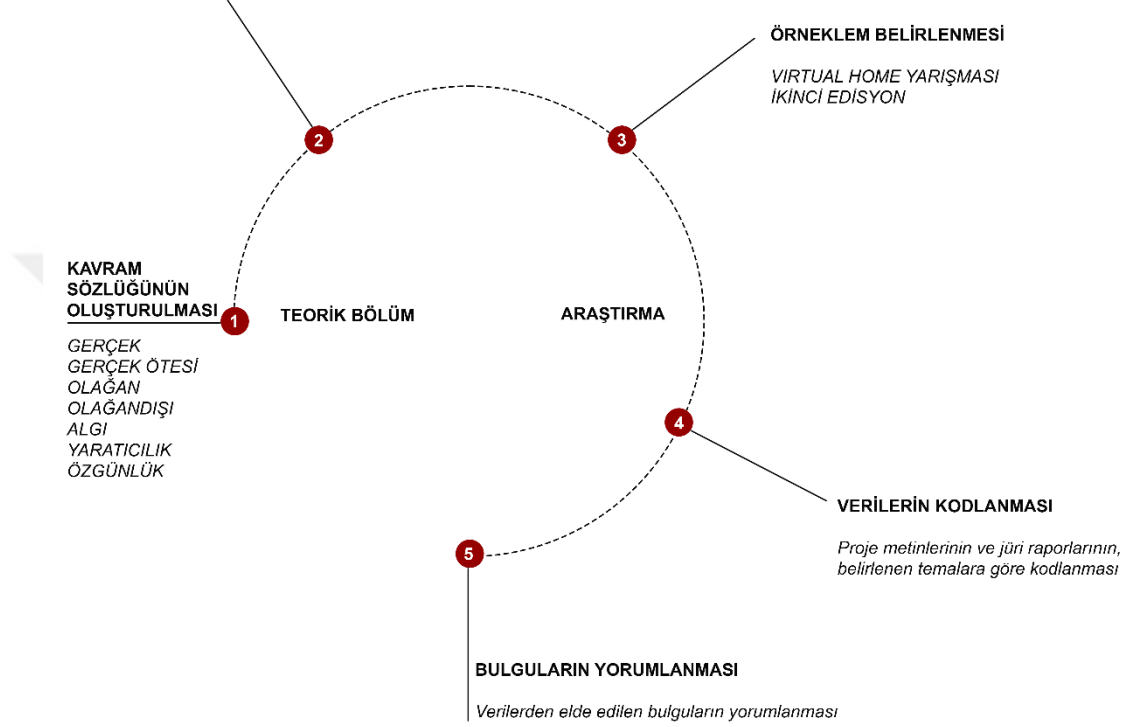
Yaratıcılık ve sanal tasarım süreçleri

dijital etkileşim ve mekansal özelleştirme süreçleri

Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası

ÖRNEKLEM BELİRLENMESİ

VIRTUAL HOME YARIŞMASI
İKİNCİ EDİSYON



Şekil 2: Araştırma Deseni

2. KAVRAM SÖZLÜĞÜ

Strauss ve Corbin'in (1990) ifade ettiđi gibi bilim, kavramlarla varlığını sürdürmektedir. İnsan, kavramlar sayesinde olgular üzerinde düşünebilmekte ve onları anlamlandırabilmektedir. Bir kavram adlandırıldığında, o kavramla ilgili sorular geliştirilebilir, o kavram incelenebilir ve başka kavramlarla ilişkilenebilir hale gelmektedir (Strauss & Corbin, 1990). Bu sebeple çalışmanın teorik aşaması olan ve literatür araştırmasından oluşan kavram sözlüğü bölümü, çalışmanın ana omurgasını oluşturmaktadır. Bu bölümde kavramların detaylı açıklamaları ve birbirleriyle olan ilişkileri incelenmiştir.

2.1. Gerçek Ötesi ve Olağandışına Yaklaşım

Evrende bilinen her şey, zıddıyla birlikte var olmaktadır. İyi kötünün, Mutluluk acının, ışık karanlığın, varlık yokluğun varlığı ile anlam kazanır (Tatar, 2020). Dolayısıyla gerçek ötesi ve olağan dışının tanımlanabilmesi için öncelikle gerçek ve olağanlık tanımlarının yapılması gerekmektedir.

Bu çalışmada bahsedilen 'gerçek ötesi' kavramı 'gerçek' kavramının zıddı olarak ele alınmıştır. Gerçek kavramının aslında zıddı olarak ele alınabilecek bir diğer kavram 'gerçek olmayan', 'gerçeğin dışında' yani 'gerçek dışı'dır. Ancak bu çalışma içerisinde konu edinilen 'gerçek' ve onun karşısına konulan bir diğer alternatif 'gerçeklik' aslında gerçek dışı değil gerçeğin ötesinde başka bir gerçekliktir. Olağan ve olağan dışılık ise gerçek olanın objektifliğinden uzak, 'alışılmış olan' ve 'alışılmışın dışında olan' demektir. Çalışma kapsamında olağanlık, deneyimsel bir sürecin sonucunda geline algısal bir durum olarak ele alınıp, olağan dışılık henüz deneyimlenmemiş bilinmeyen alan olarak tanımlanmıştır.

2.1.1. Gerçek ve Gerçek Ötesi Kavramları

Bu çalışma çerçevesinde gerçeğin ne olduğunu ve sınırlarını belirlemek önemlidir. Çalışma kapsamında gerçek, İngilizce *real* kelimesinin Türkçe karşılığı anlamında kullanılmaktadır. Gerçek kavramı insanın var oluşundan bu yana sürekli olarak bilimden sanata, felsefeden psikolojiye sorgulanan bir kavram olmuştur. Çalışma gerçek ötesi kavramını, sanal evreni tanımlayan alternatif bir gerçeklik olarak kabul

etmektedir. Gerçek ötesinin zıddı olarak gerçek, insanın varlığını bedensel ve algısal olarak deneyimlediği, uyumlandığı, fiziksel olarak var olduğu objektif bir durumdur. Gerçek, durum, maddesel ya da nitelik olarak var olan, varlığı inkâr edilemeyendir (Görgülü, 2022) Buna en basit örnek olarak yer çekimi verilebilir. Yer çekimi insan öznesinden bağımsız bir şekilde fiziksel dünyamızın fiziksel kurallarından biridir. İnsan, yerçekimini öncelikle deneyimsel düzeyde algılamış; ardından bu olguyu anlamlandırmış, tanımlamış ve nihayetinde bu fiziksel koşula uyum sağlamıştır. Ancak yer çekimi tüm bu kabulleniş ve tanımlamalardan bağımsız olarak var olmuştur ve var olacaktır. Bunun dışında uzay ortamında yer çekiminin olmaması da bir diğer gerçekliktir. Bu, yer çekiminin bir var oluş gerçekliğidir. Bu durumda “Gerçek” kavramı özneye ihtiyaç duymayan tek başına var olan bir kavramdır. (TDK, 2025)’ya göre gerçek birkaç farklı şekilde tanımlanmaktadır:

1. *İsim*: Yalan olmayan, doğru olan şey; ciddi, hakikat
2. *İsim*: Gerçeklik (real - reailty - physical)
3. *İsim*: doğruluk (truth)
4. *Sıfat*: Yalan olmayan
5. *sıfat*: Bir durum, bir nesne veya nitelik var olan, varlığı inkâr edilemeyen, olgu durumunda olan, özbeöz, hakiki (reel)
6. *sıfat*: aslına uygun nitelikler taşıyan, sahici,
7. *sıfat*: temel, başlıca, asıl
8. *sıfat*: doğadaki gibi olan, doğayı olduğu gibi yansıtan,
9. *sıfat*: yapay olmayan
10. *Sıfat, felsefe*: Düşünülen, tasarımlanan, imgelenen şeylere karşıt olarak var olan.

Hançerlioğlu gerçek olanın niteliğini, insanın bilincinden bağımsız, somut ve nesnel olarak var olanların tümü olarak tanımlamaktadır. Yani ona göre gerçek, var olmayanın karşıtı demektir. Genel anlamda gerçeklik, her türlü *öznel*in karşıt anlamlısı olarak *nesnel* olan anlamına gelmektedir (Hançerlioğlu, 1976, s. 220)

Bu tanımlamalar ışığında gerçek, kendi başına var olan olgulardır ve kişi duyu organlarının beyne ilettiği sinyaller sayesinde gerçek olanı algılamaktadır. Gerçek

algılandığı andan itibaren gerçekliğe dönüşmektedir. İnsan algıladığı gerçekliğe ait olup o gerçekliğin sınırlarıyla çevrili bir canlıdır. Milay Köktürk'e göre (2020) gerçeklik *“kendinde olan bizatihi var olan ise eğer, kendinde var olması ontolojik bir durum; ancak onun gerçeklik olarak bilinmesi ve ondan gerçek olarak bahsedilmesi epistemolojik bir durumdur.”* (Köktürk, 2020)

Gerçeklik, insanın algısına bağlı bir kavram olarak değerlendirilmektedir. Fiziksel evrende hücrelerden gezegenlere kadar bütün canlıları kapsayan bir sistem bulunmaktadır. İnsan dünyanın, dünya da evrenin bileşenlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Bir canlı hangi ortamda yaşıyorsa o ortama ait fiziksel koşullara sahip olmaktadır. Yer çekimi örneğine geri dönüldüğünde, insanların Dünya'da yaşamasıyla birlikte bedensel olarak yer çekimine maruz kalındığı, buna uyum sağlandığı ve bu koşullara adapte olunduğu görülmektedir. Ancak aynı insan, yer çekiminin bulunmadığı bir ortam olan uzayda da uygun koşullar oluşturularak vakit geçirebilmektedir. Yer çekiminin kuvveti, o gezegenin kütlesi ve yüzeyinde bulunan bir nesnenin uzaklığına bağlı olarak değişiklik göstermektedir. Dolayısıyla dünya üzerinde yaşayan insan için yer çekimi dünya fiziksel yasalarıyla sınırlanmaktadır. Astronotlar ise yer çekimi ile ilgili daha fazla çeşitliliğe sahip insanlar olmuşlardır. Anlaşıldığı gibi fiziksel yasalar ortama bağlı farklılık göstermekle beraber bir uyum içerisinde çalışmaktadır. Fizik yasaları sayesinde evrenin işleyiş mekanizması anlaşılabilir. Bu yasaların değişmesi demek başka sistemlerin var olması demektir.

İçinde bulunulan mevcut sistem, enerjinin, kütlenin ve varlığın bir bütün olarak yapılandığı bir düzlem niteliği taşımaktadır. Canlılar böyle bir sistem içerisinde kütsel olarak var olmaktadır. Maddenin temel özelliklerinden biri uzamsal olmasıdır. Maddenin uzamsal olması demek genişlik yükseklik uzunluk gibi ölçülebilir özelliklerinin bulunması yani onun somutlaşması anlamına gelmektedir. Dolayısıyla maddenin uzamsal olması, onu insan bakış açısında gerçek kılmaktadır (Dede, 2018). İnsan beyni bu şekilde fiziksel olanı algılamakta ve deneyimleyebildiği her durumun gerçekliğini kabul etmektedir. Ferraris (2019) tarafından, gerçekliğin yaşanılan dünyayı algılama biçimiyle paralellik gösterdiği vurgulanmaktadır; *“Dış dünya, kavramsal şemaların ötesine geçen ve onlardan bağımsız -salt düşünce gücüyle optik yanılsamaları düzenleyemediğimiz ya da çevremizdeki nesnelerin rengini değiştiremediğimiz gibi- bir gerçekliktir.”* (Ferraris, 2019).

Fiziksel dünyada maddenin uzamsal olması onu algılanabilir kılarken, insan zekâsı ve bilinci bu uzamsal sınırları geçerek, gerçekliği genişletme ve yeniden tanımlama girişiminde bulunmaktadır. Maddenin uzamsal oluşu insana somut gerçekliği yansıtırken, günümüzde sanal dünya gibi kavramlar gerçekliğin somut sınırlarını aşmakta ve insanı gerçek ötesine taşımaktadır. Böylece maddenin sunduğu somut gerçeklikten sanal gerçekliğin sunduğu yeni gerçeklik olarak ‘gerçek ötesi’ne doğru bir yolculuk başlamıştır.

Gerçek ötesi kavramı literatürde tam karşılık bulamamış bir kavramdır. İngiltereye çevrildiğinde bazı kaynaklar tarafından *surreal* ve *beyond-reality* olarak tanımlanmaktadır. *Surreal* kelimesi daha çok gerçeğin ötesindeki bir gerçekliği tanımladığından dolayı tam anlamını karşılamamakla beraber, *beyond-reality*, fiziksel dünyanın dışında var olan deneyimler ve etkileşimler için dijital bir alan sunduğu için sıklıkla "gerçekliğin ötesinde" olarak karşılık bulmaktadır (scmp, tarih yok). Bu çalışmada *beyond-reality* teorik alt yapıyı karşılamaktadır ancak çalışmanın analiz kısmı göz önünde bulundurulduğunda her iki kelimenin kullanımı da önem arz etmektedir.

Kevin Robin’e göre (2020), benzetilmiş yeni ‘gerçek ötesi’ gerçekliğin var olmasıyla eski gerçeklikle ilgili düşüncelerin hatta bağlılıkların tamamen değişeceği öne sürülmektedir (Robins, 2020) Bu bağlamda gerçek ötesi kavramı bize fiziksel dünyanın somut gerçekliğinin ötesinde, daha geniş bir gerçeklik alanı sunar ve sanal evrenler, fiziksel dünyanın ötesinde olduğu kabul edilen, duyularla algılanamayan ‘gerçek ötesi’ kavramının modern bir yansıması olarak ortaya çıkmaktadır.

Yukarıda da değinildiği üzere, fiziksel yasaların değişimi, yeni sistemlerin yaratılmasına olanak sağlamaktadır. Crary (2015), *Gözlemcinin Teknikleri* kitabında yeni teknolojilerin gerçek, optik şekilde algılanan dünya görüşünü değiştirdiğini ifade etmektedir (Crory, 2015). Ayrıca Crary, bu yeni gerçekliğin sahip olduğu imajları elektronik matematik verisi olarak tanımlamakta ve bu gerçekliği sibernetik (*güdümbilim*) ve elektromanyetik bir alana yerleştirmektedir. Fiziksel dünyanın algılanan ve deneyimlenen gerçekliği artık yeni gerçek ötesi ortamda fiziksel olmayan bir şekilde var olabilmekte ve algılanabilmektedir (GÖRGÜLÜ, 2022) Atomların temel yapı taşı olduğu fiziksel evrenden, 0 ve 1’lerden inşa edilen bu yeni gerçek ötesi dijital evrene evrim söz konusudur ve bu yeni ortamın da kendine özgü bir sistemi

bulunmaktadır. Bu sistem fiziksel evrende yaşayan insan öznesi perspektifinden gerçek ötesi bir durumdadır. Baudrillard (2019) bu sistemi, “*sanal gerçeklik, gösterge ve yeniden canlandırma dönemini başlatıyor. Bu olgu tüm sayısal, dijital evreni kapsıyor ve bu evren binare 0/1 (ikili yapı) bir sayısal işlem evrenine dönüşmektedir*” şeklinde tanımlamaktadır (Baudrillard, 2019)

Dünyada her madde ait olduğu ortamın fiziksel şartlarınca şekillenirken, sanal evrenlerde başka şartlarda şekillenmiştir. Sanal ortamda yaratılan koşullar, zihni ve bedeni etkileyebilir durumda olsa da ‘gerçek’ etkiye sahip değildir ve gerçek ötesi olma durumu buradan gelmektedir. (Dede, 2018). Yaratılan sanal ortamda her şeyin bir yansıması bulunmaktadır. Gerçek dünyada algılanan ve deneyimlenen her şeyin, gerçek ötesi sanal mekânda yeniden var edildiği görülmektedir. Yani, hayatımızda kullanılan her nesnenin gerçeğinin artık bir ötesinin olduğu söylenebilir. Bu noktada fiziksel gerçeklikteki uzamsal maddeler ile sanal gerçeklikteki uzamsal görüntülerin beyne göre nasıl gerçek ya da gerçek ötesi olarak algılanacağı sorusunu tartışmak değinilmesi gereken bir diğer husus olarak karşımıza çıkmaktadır.

Gerçek olanla olmayanı algılamak her ne kadar çok kolay gibi görünse de insan beyni için durum biraz zorlayıcı olabilmektedir. Quanta Magazine dijital dergisinde Yasemin Saplakoglu’nun kaleme aldığı ‘*Is it real or imagined? How your brain tells the difference.*’ Başlıklı, beynin zihinsel görüntüler ile gerçek olan görüntüler arasındaki farkın nasıl anlaşıldığını anlatan makalede, Glasgow Üniversitesi’nden görsel ve bilişsel sinir bilimleri profesörü Lars Muckli’nin açıklamasına yer verilmiştir; Muckli’ye göre insan beyni, zihnindeki görüntüleri değerlendirme konusunda oldukça yetkin olmasına rağmen, bu tür bir gerçeklik kontrolü ciddi bir mücadele gerektirmektedir. Makaleye göre beyin, algılanan ve hayal edilen zihinsel görüntüler arasında bir ‘*gerçeklik eşiğini*’ aşıp aşmadığını kontrol ederek ayırım yapmaktadır (quantamagazine, tarih yok). Bu bağlamda, beynin hem gözlerden gelen görsel sinyalleri hem de hayal gücü kaynaklı zihinsel imgeleri işleyerek, neyin gerçek neyin hayal ürünü olduğunu sürekli olarak ayırt etmesi gerekmektedir. Collage London’da araştırmacı olan Nadine Dijkstra’nın liderliğini yaptığı ve Communications’da yayımlanan bir çalışmada ‘Beyin, işlediği görüntüleri bir gerçeklik eşiğine göre değerlendirmektedir. Eğer sinyal eşiği geçerse, beyin bunun gerçek olduğunu düşünür; geçmezse, beyin bunun hayal ürünü olduğunu düşünür.’ Şeklinde açıklanmaktadır. (nature, 2024)1910’da Mary Cheves West Perky tarafından gösterilen ve Perky etkisi

olarak kabul edilen, algısal gerçeklik izleme deneyinde katılımcılara duvarın belirli bir yerinde çeşitli nesneleri hayal etmeleri talimatı verilirken, katılımcıların haberi olmadan aynı nesnelerin görüntüleri aynı anda aynı duvara yansıtılmıştır. Katılımcıların tamamı bu gerçek uyarıların varlığını fark edemeyip "*eğer hayal kurduğumu bilmeseydim, bunun gerçek olduğunu düşündüm*" şeklinde açıklamışlardır (Perky, s. 422–452) Katılımcının bu açıklaması, gördüğü görüntünün gerçek olmasına rağmen katılımcıya böyle bir bilgi verilmemesi ve görüntünün beyne göre gerçeklik eşiğini geçmesi, kişinin gerçek görüntüyü hayal ürünü sanmaya devam etmesine neden olmuştur. Perky'nin (1910) vardığı sonuca göre, bir şeye ilişkin algının, hayal edildiği bilinen bir görselle birleştiğinde, onun hayal ürünü olduğu varsayılmaktadır. Farah, M. J.'ye göre algısal gerçeklik izleme görevi bağlamında, bir katılımcı harici bir uyarının sunulabileceğini fark eder etmez, sonraki denemelerde dikkatini doğal olarak dışarıya yönlendirilecek ve duysal sinyallerin yorumlanmasının gerçekliğe geri dönmesine neden olacaktır. (Farah, 1985, s. 91-103) Bu durumda bu sinyallerin gerçeklik eşiğini geçtiği noktada devreye bireyin bilgisi girmektedir. Beyin gerçeklik eşiğini geçecek kadar güçlü bir sinyal ile karşılaştığında bile eğer bunun gerçek olmadığı bilgisi mevcutsa beyin gerçek olanla olmayana ayırt edebilir. Bu bilgilerden yola çıkarak, sanal gerçeklikte gezinen bir kişi, bunu bildiği için, ne kadar gerçekçi olursa olsun bir sanal gerçeklik deneyimlediğini, fiziksel gerçeklikten kopuk olduğu ve gerçek ötesi bir deneyim yaşadığı bilincine sahip olduğu söylenebilir.

Beynimiz deneyimlediği mekanların gerçek ya da gerçek ötesi olduğuna karar verebilir ancak bunlara yüklediği olağan olup olmama yargıları değişkenlik gösterebilir. Sanal evrenler içerisinde fiziksel dünyaya ait parametreler çerçevesinde tasarlanmış bir mekânın olağanlığı, deneyim alanı ne kadar gerçek ötesi olursa olsun *sıra dışı* ve *anormal* hissettirmez. Bu noktada kişinin gerçeklikten kopuşu nasıl algıladığı ve buna yüklediği anlam bizi olağanlık ve olağandışılık kavramlarını sorgulamaya itmektedir.

2.1.2. Olağanlık ve Olağandışılık Kavramları

Olağan kavramı bu çalışmada İngilizce *usual, familiar, recognised, normal, ordinary kelimelerinin Türkçe karşılığı* olarak yer almaktadır. TDK Olağan kavramını şu şekilde açıklamaktadır:

1. Sıfat: Sık sık olan, olagelen, doğal bir biçimde olan, olmadık karşıtı.

2. Sıfat: Normal (TDK, 2025)

Olağanlık, birey için tanıdık olana karşılık gelmektedir. Bu sebeple olağan bir durumun bu tanımı alabilmesi için o duruma üst üste birçok kez maruz kalınması ve tanınması gerekmektedir. Olağanlık varlığını deneyime borçludur ve gerçek gibi objektif değil, kişiden kişiye değişkenlik göstermektedir. Gerçek tek başına var olabilmektedir; ancak olağanlık, bir öznenin algısına bağlı olarak anlam kazanmaktadır. Bir olay, durum ya da mekân bir insanın algısına ve deneyimlerine göre olağan ya da olağandışı olarak nitelendirilmektedir. Örneğin, Ekvator bölgesinde yaşayan biri için o iklimin hava koşulları olağan kabul edilmekteyken, kutup bölgelerinde yaşayan bireyler için kutup iklimi olağan sayılmaktadır. Ve bu iki iklimin insanları için bir diğeri olağanın dışında kalmaktadır. Olağanlığın oluşum sürecini anlayabilmek için olağanlık ve olağandışılığın varlığını özne (insan) merkezinden ele almak gerekmektedir (Şekil 3).



Şekil 3: Özneye göre olağan dışının olağanlaşma süreci

Birey için alışkanlık hâline gelmiş yaşam düzeni, onun olağan dünyasını oluşturmaktadır. İçinde yaşadığı mevcut sistemin kuralları insanın sınırlarını belirlemektedir. Her ne kadar fiziksel dünya insan için olağan bir zemin sunsa da iklim koşullarında olduğu gibi, bu olağanlık bireysel yaşam deneyimlerine bağlı olarak değişkenlik göstermektedir. Farklı bir iklime göç eden bir insanın zaman içerisinde normallerinin değişmesi, ilk etapta olağan dışı olan hava koşullarının gittikçe olağanlaşması, insan için olağanlığın değişkenliğini veya aşırı görünen durumların zamanla benimsenerek olağan duruma geldiğini ifade etmektedir. Olağandışılık, insanın alışmış olduğu koşul ve sınırlarının dışına çıkması demektir. İnsanın sahip olduğu bu sınırlar onun zaman ve mekân bileşenleri ile olan ilişkisini tanımlamakta ve sınırların aşılması da yeni ilişkilerin oluşmasını sağlamaktadır (Dede, 2018, s. 20)Robert Venturi bu durumu mimarlık perspektifinden şu şekilde ifade etmiştir; yaşamın her anında var olan çeşitlilik karşılıklığın kabul edilmesi, bu sınırlarının

varlığının bilinmesi düzeni bozmak için gereklidir. Yeni oluşan koşullar ve durumlar olağan düzene karşı olduğunda, insanın olağan anlayışının bu yeni koşullara uyum sağlaması gerekmekte ve bu kural dışı durumlar mimarlığa geçerlilik kazandırmaktadır (Venturi, 1991).

Özne açısından *henüz* tanınmamış ve deneyimlenmemiş olan deneyimler olağan dışı olarak değerlendirilmektedir. İngilizcede *extraordinary* ve *unusual* kelimelerinin Türkçe karşılığı olarak tanımlanmaktadır. Olağanlığın dışına çıkmak demek aşırılık, sınırın ötesinde olmak, sıra dışılık, olağanüstülüktür. Olağandışı, birey için tanıdık olmayan ve yabancı kabul edilen bir durumdur. Yabancı ise tanınmayan, bilinmeyen demektir (TDK, 2025). Ancak yabancı olan her şey belirli bir süre sonra tanıdık olmaya yani olağanlaşmaya başlamaktadır. Bu olağanlaşma süreci, bireyin çevresel koşullara uyumlanma biçimidir. Bu uyumlanma süreci, bireyin çevresiyle olan etkileşiminin temelini oluşturmaktadır. Olağandışı olan durum ya da çevre, zamanla deneyim ve tekrar yoluyla yabancı olmaktan çıkar ve tanıdık, olağan hale gelmektedir. İnsan algısı ve beklentiler bu yeni normale göre yeniden şekillenmeye başlamaktadır. Bu durum, bireyin çevresel uyum kapasitesinin ve öğrenme yetisinin yüksekliğine işaret etmektedir. Bu şekilde kişi, hızlı değişen yaşam şartlarına, gelişen teknolojiye ve pek çok şeye uyum sağlamaktadır. Olağandışının olağanlığa evrildiği uyumlanma süreci, gelişmenin ve öğrenmenin en kritik aşamalarından birini oluşturmaktadır. Yaşamı boyunca kendi olağanı içerisinde var olmuş olan insan, farklı bir olağanlıkta da kendini bulabilmektedir. Heidegger'e göre insan fırlatıldığı dünyaya düşkün hale gelmiş olarak ele alınırsa insanın özünün fırlatıldığı yerde, dünyada değil bulunuş içinde olmakta olduğu sonucuna varılmaktadır (Heidegger, Varlık ve Zaman, 2008)

Gerçek ve gerçek ötesi ile olağan ve olağandışı gibi kavramlar, bireysel algı ve deneyimlerin etkisiyle şekillenen, durağan olmayan yapılar olarak ele alınmaktadır. Gerçek, nesnel ve fiziksel olarak var olanı ifade ederken, gerçek ötesi, insan zihni ve teknolojik gelişmeler aracılığıyla oluşturulan alternatif bir gerçeklik düzlemi oluşturmaktadır. Benzer şekilde, olağan olan, bireyin deneyimleriyle tanıdık hale gelen durumlar, olağan dışı henüz alışılmamış, beklenmedik ve sınırları zorlayan bir olgu olarak değerlendirilmektedir. Ancak bu kavramlar sabit değildir; bireyin maruz kaldığı tekrarlar ve bilişsel süreçler doğrultusunda olağandışı olan zamanla olağana, gerçek ötesi ise bireyin algısına bağlı olarak gerçeğe dönüşebilir. Bu dönüşüm süreci, gerçek ve gerçek ötesinin, olağan ve olağandışı ile nasıl kesiştiğini ve birbirini nasıl

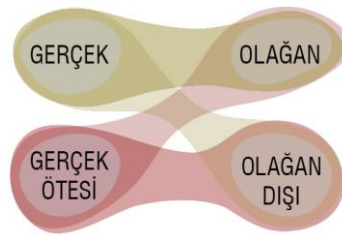
etkilediğini anlamak açısından önemli bir zemin oluşturmaktadır. Bu noktada, kavramlar arasındaki çapraz ilişkilerin incelenmesi, algı ve deneyim perspektifinden yeni bakış açıları sunacaktır.

2.1.3. Kavramlar Arası Çapraz İlişkiler

Yukarıdaki bölümlerde olağan ve olağandışı kavramlarına, gerçek ve gerçek ötesi kavramlarından ayrı tutarak yer verilmesi amaçlanmıştır. Bunun nedeni, gerçek olan fiziksel dünyada olağandışı deneyimlerin ortaya çıkabileceği gibi, gerçek ötesi olan sanal evrenlerde de olağan deneyimlerin üretilebilmesidir.

Gerçek-gerçek ötesi ve olağan-olağandışılık kavramları arasındaki çoklu ilişki, tasarım ve mimarlık dünyasında yeni kapılar açmaktadır. ‘Gerçek’, fiziksel kuralların bize sunduğu objektif sınırlar dahilinde deneyimlediğimiz dünya iken, ‘gerçek ötesi’ sanal evrenlerde deneyimlenen, gerçek ötesi *hayatı* simgelemektedir. Olağanlık, tanıdık, bilindik, normal olan iken olağan dışılık, yabancıdır ve tanınmayı beklemektedir. Bu kavramlar arasındaki çoklu ilişkiyi irdelemek, tasarımcının gerçek ve gerçek ötesi dünyalar arasındaki dengeyi iyi kurmasına, hayal güçlerini ve yaratıcılıklarını ortaya koyarak daha özgür mekân tasarımları yapmasına olanak sağlayabilir. Dolayısıyla bu aşamada kavramlar arasındaki ilişki (Şekil 4), olağan dışılığın gerçek ötesi evrende tasarıma nasıl yansıtacağı konusunda çalışmaya ışık tutacaktır.

Çalışmanın bu bölümünde kavramlar arasındaki ilişkiler, mekânsal bir zemine oturtularak açıklanmış ve gelişmiş yapay zekâ desteğiyle elde edilen mekan görselleriyle desteklenmiştir. Bu görseller yapıya hem dışarıdan bakan mimari görseller hem de yapının içinden, iç mekân görselleridir. Olağanlık ve olağan dışılık kavramlarının iki farklı alanda nasıl işlediğini anlamak açısından görseller yan yana karşılaştırmalı bir şekilde sunulmuş ve bölüm tablolaştırılarak genel bir çerçeve elde edilmiştir.



Şekil 4: Kavramlar arası çapraz ilişkiler

a. Gerçek ve olağan ilişkisi

İnsan için fiziksel gerçeklik dünyasında olağanlık, doğduğu andan itibaren içinde bulunduğu sınırlılıklar bütünüdür. Sorguç ve Selçuk'a göre (2016) insan, doğal çevresindeki sınırları deneyimleyerek, kendi sınırlarını yaratmaya; mekân oluşturarak kendini çevreden ayırmaya ve kendi çevresini yaratmaya başlamaktadır (Sorguç, 2016, s. 54–58). Dolayısıyla var olduğu andan itibaren fiziksel koşulların hâkim olduğu olağanlık çerçevesinde yaşamaktadır.

Olağanlık, kişinin gerçeklik algısının bir yansıması olduğundan değişkenlik göstermektedir. Neyin olağan neyin olağan dışı olduğu kişiden kişiye ve kültürden kültüre farklılık göstermektedir. Ancak bu noktada olağanlık, kişinin günlük yaşamında sıkça karşılaştığı ve beklediği durumları ifade eden bir kavram olarak ele alınmaktadır. Örneğin her sabah güneşin doğudan doğması batıdan batması insan açısından olağan kabul edilen doğal bir döngüdür. Bu noktada gerçek ise güneşin değil dünyanın güneş etrafındaki dönüşüdür. Veya bir yapının dört duvara, çatıya ve zemine sahip oluşu insan için olağandır. Bu olağanlığın temelinde ise dünyanın yer çekimi kuralları ve insanın kendini dış çevreden koruma ihtiyacı yatmaktadır. Bu nedenle fiziksel dünyada düzenli olarak tekrar eden durumlar, olağan olarak kabul edilmektedir.

Fiziksel dünyadaki olağanlık, aynı zamanda fiziksel sınırlılıklar içinde var olan insanın yaratıcılığının ve uyumlanma yeteneğinin de şekillenme biçimidir. Çünkü İnsanın sahip olduğu fiziksel ve algısal sınırlılıklar, onun olağanını belirlemektedir; bu durum, gerçek ile olağan arasındaki en temel ilişkiyi oluşturmaktadır.

Gerçek dünyada, bireyler sıklıkla olağan olarak kabul ettikleri ve hatta olağanlık kavramını bilinçli olarak sorgulamadıkları tasarımlarla karşılaşmaktadır. Bu modern bir yapı, sıcak bir iç mekân ya da oldukça işlevsel bir obje olabilir. Gerçek dünyada tasarımı sınırlayan fiziksel yasalar, en az üç tarafı duvarlarla çevrili bir iç mekânın tanıdık ve güvenli bir alan olarak algılanmasını sağlamaktadır. Benzer şekilde, günlük yaşamda sürekli olarak karşılaşılan yapılar, bireyler açısından olağan ve alışılmış mekânsal unsurlar olarak kabul edilmektedir.

Aşağıda bulunan görsellerden biri, bir yapının dışarıdan görünüşü, diğeri ise bir yapının iç mekân görselidir. Bu iki görsel de gerçek fiziksel dünyanın olağanlığını karşılamaktadır. Yapıya dışarıdan bakan görselde modern bir yapı tasarımı

görülmektedir. Yapının girişi, pencere açıklıkları, gökyüzü, uçan kuş detayları ve ağaçlar gerçek dünyada var olup son derece olağan görünmektedir. İç mekân görseli incelendiğinde, mobilyalardan aydınlatma düzenine kadar tüm unsurların olağan olduğu, bireylerin kolaylıkla uyum sağlayabileceği ve herhangi bir ek uyumlanma çabası gerektirmeyen bir iç mekân tasarımının mevcut olduğu görülmektedir. Bu tür olağan olan ve uyumlanma çabası gerektirmeyen mekanlar sayesinde insanın mekânsal yönelimi rahat gerçekleştirmekte ve günlük işlerini sorunsuz bir şekilde yerine getirmektedir (Görsel 3, Görsel 4).



Görsel 3: Gerçek ve olağan ilişkisini anlatan bir yapının AI desteğiyle hazırlanmış görseli



Görsel 4: Gerçek ve olağan ilişkisini anlatan bir mekanın AI desteğiyle hazırlanmış bir görseli

b. Gerçek ve olağan dışı ilişkisi

Olağandışılık, bireyin nadiren deneyimlediği, tanıdık olmayan ve beklenmedik durumları ifade etmektedir. Olağanlık gibi olağan dışılık da temelinde öznel bir yargı olup, bütün insanların ortak noktası olarak fiziksel gerçeklikler üzerinden değerlendirildiğinde, alışkın olunan fiziksel kuralların dışındaki deneyimler bireye olağan dışı gelmektedir. Örneğin astronotlara, uzaya gönderilmeden önce dünyada NASA tarafından yer çekimsiz bir ortamda azaltılmış yer çekimi programı uygulanmaktadır. Buradaki asıl amaç, astronotların mikro yer çekimi ortamına uyumlanmasını sağlamak ve insan için olağan dışı olan yer çekimsiz ortama hazırlamaktır (starlust), (bigthink). Bu tür deneyimlerle beraber bireyin gerçeklik algısı genişlemekte uyumlanma ve öğrenme süreci tetiklenmektedir. Gerçek dünya içerisinde deneyimlenen olağan dışı durumlar bireyin sınırlarını zorlayarak yeni bir perspektif kazanmasını sağlamaktadır.

Gerçek dünyada olağandışı üzerinde en çok kafa yoranlar gerçeküstücüler olmuştur. Dada ile başlayan gerçeküstücülük serüveninde olağan dışılık sanatın merkezine

alınmıştır. Gerçeküstücülük insanın bilinçdışındaki hayali olan bir mekân yaratımını konu edinmektedir. İnsanın hayallerinde dahi özgür olamadığını, var olan sistemin sınırlılıklarına hapsedildiğini anlatmaktadır. Bu noktada gerçeküstücülük saf bir özgürlüğü temsil eden bir direniş olarak karşımıza çıkmaktadır (Tatar, 2020, s. 433). Gerçeküstücülüğün asıl derdi gerçeği tamamen reddetmek olmamıştır. Gerçeküstücülük, düş ve gerçek arasındaki köprüyü kurmak istemektedir (Gönül, 2014)

Olağandışılık, insanda şok etkisi yaratan, anormal ve beklenmeyen deneyimlerdir. Gerçeküstücülerin de mekânsal deneyim olarak yaratmak istedikleri deneyim şok etkisi olmuştur ancak bu etkiyle olağandışılığı deneyimlenebilirler. Çünkü düzen ve tanıdıklık kişi için güvenli bir noktadır ve kişi güvende hissettiğinde uyarılmamaktadır. Gerçeküstücüler ise kişilerin uyarılmasını istemişlerdir. Bu noktada Eisenstein'in üçlü teorisindeki gibi bir 'ani etki' söz konusudur. Dolayısıyla gerçeküstücüler bu 'ani etki'yi yaratabilmek için gerçek mekânda olağan dışı nesneler kullanma yoluna gitmişlerdir (URAL, 2017)

Mical (2005), gerçeküstücü düşüncenin yalnızca mimarlıkta kendini gerçekleştiremediğini ifade etmektedir. (Mical T. , 2005) Bunun sebebi gerçeküstücüler tarafından tasarlanmış olağan dışı mekanların çoğunun sadece çizim olarak kalması ve hayata geçememesidir. Buna örnek olarak Federick Kiesler'in 'Endless House' örneği verilebilir (Görsel 5). Bu tasarım radikalliğinin getirmiş olduğu teknik sıkıntıları ve dönemin yüksek maliyeti gibi sebeplerden dolayı inşa edilememiştir. Bunlardan yola çıkarak olağandışılığı ön plana koymuş olan gerçeküstücü mimarların tasarımlarının hiçbir zaman gerçekleşememiş olması bize 'gerçek' gerçeküstücü yaşam ihtimaline ulaşabilmek için hayatın değişmesi gerektiğini söylemek kaçınılmazdır (BARTA, 2019, s. 89)



Görsel 5: Federick Kiesler'in 'Endless House' kaynak: (moma, 2025)

Aşağıda verilen görsellerde gerçek dünyada mümkün olan ancak olağan olmayan tasarımlara örnekler verilmiştir. İlk görseldeki yapı, fiziksel olarak tasarlanabilir bir yapı olarak dikkat çekmektedir. Barcelona’da bulunan Casa Mila yapısını andırmaktadır. Görseldeki yapı, kavisli balkonları ve cephe elemanlarıyla oldukça olağandışı ve dinamik bir etki yaratmaktadır. Bir diğer iç mekân görselinde de ilk görselde var olan kıvrımlı hatlar mevcuttur. Böyle bir iç mekân fiziksel dünyada elde edilmesi mümkündür ancak ilk bakışta olağandışı olarak algılanmaktadır. Bunun sebebi oldukça yumuşak hatlara sahip, kıvrımlı mobilyalardır. Bu iki görselde de var olan kıvrımlı hatlar, gerçeküstücü mimarlarında tasarım anlayışlarına yansıyan bir yöntem olmuştur. Örneğin Frederick Kiesler’in 1956’da tasarlandığı ancak hayata geçemeyen, *Endless House* (Sonsuz Ev) kıvrımlı hatlara sahip bir tasarımıdır. Gerçek dünyada bu tür yapıların ve mobilyaların üretimi zaman ve maliyet açısından oldukça yüksek olduğundan, bu tür iç mekânlara her yerde rastlanmamakta; dolayısıyla yaygın mekânsal pratiklerin dışında kalmaktadır. Sıklıkla karşılaşılmayan tasarımlar oldukları için kişide olağandışılık hissini uyandırmaktadır (Görsel 6, Görsel 7).



Görsel 6: Gerçek ve olağan dışı ilişkisini anlatan bir Yapının AI desteğiyle hazırlanmış görseli



Görsel 7: Gerçek ve olağan dışı ilişkisini anlatan bir iç mekanın, AI desteğiyle hazırlanmış bir görseli

c. Gerçek ötesi ve olağan ilişkisi

Günümüzde sanal evrenler, bireyi gerçeklikten koparıp ötesine taşıyan yeni bir gerçeklik ortamı sunmaktadır. Buradaki pek çok deneyim doğası gereği olağanın dışındadır çünkü maddesel değildir. Sanal evrenlerin gerçek ötesi olmasının sebebi de insan bilinci tarafından sıfırdan yaratılmış, maddesel olmayan yeni bir evren

olmasından kaynaklanmaktadır. Yaratıcı bir varlık olarak insan, bu yeni ortamda öncelikle sanal evreni deneyimlemeli ve yaşayarak keşfetmelidir; bu deneyimi gerçekleştirebilmek için ise bir mekâna ihtiyaç duymaktadır. Ezgi Ak'ın Sommer (1996)'den aktardığına göre, insan çevresini deneyimlerken aktif bir rol oynar ve onu kendi ihtiyaçlarına göre yeniden yapılandırarak çevresiyle etkileşim kurar (AK, 2006, s. 8) (Sommer, 1996) .

İnsan varoluşsal bir varlık olarak tanımlanmaktadır. Kendi varlığını ancak sınırlar yardımıyla algılayabilir. Bu da kişinin olağanını oluşturmaktadır (AK, 2006). Bu sınırlar sahip olduğu gerçeklik algısından gelmektedir ve kişi olağan gerçeklik algısını, gerçek olmayan ortamlarda da devam ettirme eğilimindedir.

Gerçek ötesi bir ortamda olağanı deneyimlemek demek, sanal gerçeklikte yaygın bir ortam olan Metaverse evreninde insan için olağan deneyimler yaşamaktır. Örneğin oldukça popülerleşmiş bilgisayar oyunlarından biri olan 'Red Dead Redemption 2' hem hikayesi hem de sahip olduğu grafiklerle oldukça olağan bir oyun deneyimi sunmaktadır. Aynı şekilde Hyundai araç markasının Metaverse evreninde tasarlanmış mağazasının 'festival square' bölümü gibi dijital dünyada bile olağan kabul edilebilecek mekân tasarımları yapılmıştır (Adventure, 2021). Sonuç olarak fiziksel olarak gerçek ötesi evrende, gerçek dünyanın tasviri olarak aynı şekilde hareket edebilmek, sosyalleşebilmek, dışarıdan bakıldığında gerçek dünyada inşa edilebilir yapılar, insan için olağan deneyimlerdir. Bu tür olağan deneyimlerle kişiler, gerçek dünyadaki alışkanlıklarını ve olağanlık anlayışlarını gerçek ötesi ortamda da devam ettirmektedirler. Bu durum gerçek ötesi olmasına rağmen sanal evrenlerin, gerçek dünyanın bir uzantısı ya da aynası olarak var olmasına sebep olmaktadır.

Gerçek ötesi bağlamında olağan kavramı mekânsal açıdan incelendiğinde, fiziksel dünyada var olan unsurların dijital ortamda yeniden üretilmesi olarak değerlendirilebilir. Aşağıdaki örneklerde yer alan görsellerde bu net bir şekilde görülmektedir. İlk bakışta iki görselde de alışılmışın dışında etkiler gözlemlenmektedir. Bunun sebebi olağandışı koşulların mekânsal değil fotoğrafa eklenen diğer öğelerden kaynaklandığı anlaşılmaktadır. Bu öğeler dijital, diğer bir deyişle gerçek ötesi öğeler olarak nitelendirilebilirler. Görsel 8'de yer alan yapı tasarımı tamamen fiziksel kurallara uygun olağan bir yapı olarak tanımlanabilir. Görseli genel olarak olağanın dışına sürükleyen ise yapının çevresindeki uçan araçlar

ve dijital avatarlardır. Bu durum aslında sanal ortamın doğası gereği sahip olduğu gerçek ötesilik olarak değerlendirilebilir. Bu durum yapının olağanlığını etkileyen bir durum olmadığından bu görsel gerçek ötesi ve olağan ilişkisini oldukça iyi anlatmaktadır. Benzer şekilde, Görsel 9'da olağandışı bir etki yaratan unsur, pencere aracılığıyla görülen dış manzardır. Bu görselde anlaşılabileceği üzere bu iç mekân fiziksel dünyamızda değil, gerçek ötesi bir evrende var olmaktadır. Dolayısıyla gerçek ötesidir. Ancak bu görseldeki iç mekâna odaklandığımızda her detayın oldukça olağan olduğu açıktır.



Görsel 8: Gerçek ötesi ve olağan ilişkisini anlatan bir yapının AI desteğiyle hazırlanmış görseli



Görsel 9: Gerçek ötesi ve olağan ilişkisini anlatan bir iç mekanın, AI desteğiyle hazırlanmış bir görseli

d. Gerçek ötesi ve olağan dışı ilişkisi

Gerçek ötesi ve olağandışının kesişimi, mimarlık ve gerçeküstücülüğün ortak bir zeminde buluşmasını sağlayarak, gerçeküstücü akımın mekânsal temsiliyet konusundaki eksikliklerine bir çözüm sunabilir. Gerçek ötesi bir kavram olarak ele alınan sanal evrenler, tasarımcılara fiziksel dünyanın sınırlarının ötesinde olağandışı tasarımlar oluşturma imkânı sağlarken, katılımcılara da bu tasarımları deneyimleyebilecekleri alternatif bir mekânsal ortam sunmaktadırlar. Çünkü sınırların olmadığı bu yeni ortam, gerçek dünyada mümkün olmayan şeyleri mümkün kılmaktadır. Bu yeni evrende yasalar, sınırlılıklar ve olağanlık anlayışı yeniden inşa edilebilir. Sanal ortam beklenmedik deneyimlere ev sahipliği yapabileceğinden kişide şaşkınlık, yenilik, keşif hissi uyandırabilir ve insanları alıştıkları doğruların dışında düşünmeye teşvik edebilir.

Fiziksel sınırlılıklardan arındırılmış, yeni gerçekliklerle var olacak olan yeni bir ortamda, olağandışı mekanlar, deneyimler kurgulamak, kişiyi zihinsel olarak sınırlılıklarından kurtaracak ilk adım olarak düşünülebilir. Gerçek ötesi ve olağandışı kavramlarının birlikte var olabilmesi demek, tasarım dünyası açısından oldukça önemli bir zeminin hazırlanışı olmaktadır. Bu şekilde tasarımcılar herhangi bir sınırlama olmaksızın özgürce tasarımlar geliştirebilir ve kullanıcı deneyimine sunabilir.

Ancak tüm bu özgürlüklere rağmen sanal ortamda tasarlanan deneyimlerin henüz gerçek fizik kurallarından arındırılmaması, gerçek ötesi olarak sanal ortamın potansiyelini kısıtlamaktadır. Günümüzde Space Popular, BIG (Bjarke Ingels Group), Zaha Hadid Architects, Foster+Partners gibi hem fiziksel hem de dijital mimarlıkta ilgilenen çeşitli mimarlık firmaları bulunmaktadır. Bu firmaların üretimlerinde Metaverse için tasarlanan ortamlar da bulunmaktadır. Örneğin Zaha Hadid Architects tarafından tasarlanan The Liberland Metaverse projesi (Görsel 10) sanal evren için tasarlanmış bir şehir projesidir (dezeen). Bu şehir planında da görülebileceği üzere sanal evrenin içerisinde fiziksel dünyanın sınırlarını nispeten zorlayan ama olağanlığın dışına çıkılmamış bir tasarım söz konusudur.



Görsel 10: The Liberland Metaverse projesi, Zaha Hadid Architects, Dezeen

Olağandışılığın iç mekânda ortaya konulması, mekânsal sınırlılıklar ve kullanıcı beklentileri nedeniyle her zaman daha karmaşık ve zorlayıcı bir tasarım sürecini beraberinde getirmektedir. Çünkü mimari bir yapı sadece dışarıdan bakıldığında olağandışı olarak tasarlanabilir ancak aynı yapının içine girip deneyimlemek çok farklı olduğundan, iç mekânda oluşturulacak olan olağandışılık, yapının dış cephesinde yapılacak olan tasarımsal müdahalelerden çok farklı bir etki yaratacaktır. Ünver'in tezinde aktardığı gibi Zevi'ye (1990) göre; *'heykel de üç boyutludur ancak insan*

heykelin dışında kalmaktadır. Mimarlık ise içi boş büyük bir heykel gibidir ve insan onun içine girer, orada yürür ve yaşar.’ (Zevi, 1990)Aktaran: (ÜNVER, 2007, s. 14),



Görsel 11: Gerçek ötesi ve olağan dışı ilişkisini anlatan bir yapının AI desteğiyle hazırlanmış görseli



Görsel 12: Gerçek ötesi ve olağan dışı ilişkisini anlatan bir iç mekânın, AI desteğiyle hazırlanmış görseli

Görsel 11’da bulunan olağandışı yapı tasarımı, gerçek ötesi evrenin potansiyelini oldukça kuvvetli bir yerden kullanan bir tasarım olarak dikkat çekmektedir. Yapının çevresinde yapıya ait olan ancak yapıdan bağımsız olarak havada asılı duran parçalar buna bir örnek olarak gösterilebilir. Ancak, Görsel 12’de yer alan iç mekân tasarımı incelendiğinde, dijital evren atmosferini yansıtan mavi-mor tonlar ve dijitalleşmiş ortam hissi veren baloncuklar dışında, mekânın tamamen olağandışı olarak nitelendirilmesi güçtür. İç mekân tasarımlarında olağandışılığın biçimsel olarak yakalanmasının zor olmasının sebebi bir mekânın algılanabilirliği onu tanımlayan sınır yüzeylerinin algılanmasına bağlı olmasından kaynaklanmaktadır (Becer, İletişim ve Grafik Tasarım , 2002) .

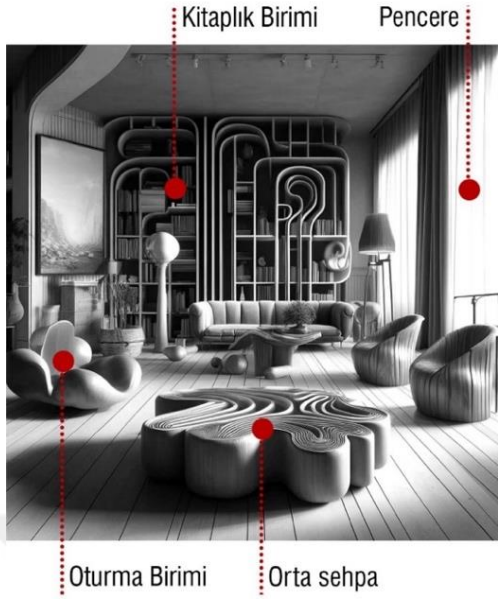


Şekil 5: Kavramlar arası çapraz ilişkilerin mekânsal düzlemde açıklanması

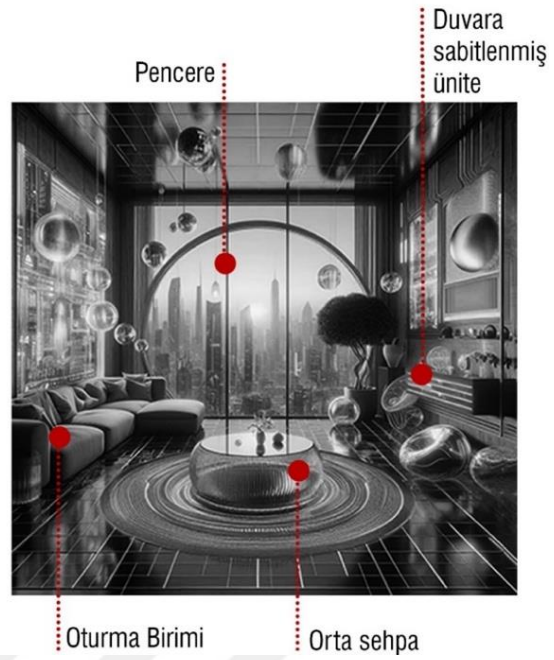
Kavramlar arası çapraz ilişkiler başlığı altında yer verilen bu görselleri, daha iyi anlaşılması açısından bütünsel olarak incelemekte fayda görülmektedir. (Şekil 5). Tablonun sol üstünde yer alan ilk görseller gerçek ve olağan mekân tasarımlarını ifade eden görsellerdir. Gerçek ve olağan ilişkisini anlatan bu yapı ve iç mekân örneğinde görüldüğü gibi, tamamen fiziksel dünyanın gerekliliklerine ve insanın olağan yaşam anlayışına uygun bir tasarım söz konusudur. Tablonun sağ üst tarafındaki görseller ise gerçek ve olağan dışı mekân yaratımını ifade etmektedirler. Burada yer alan yumuşak hatlar ve akışkan tasarım kişiyi olağanın dışına sürükleyen dokunuşlardır. Sol altta yer alan, gerçek ötesi ve olağan ilişkisini anlatan görsellerde, gerçek ötesi ambiyansı sağlayan dijital dünyaya ait olduğunu bildiğimiz ışıklar, avatar figürleri, pencereden görünen manzara haricinde her şey insanın olağanlık anlayışına uygundur. İç mekânda yer alan oturma birimi, şömine detayı gibi öğeler, pencereden görünen manzaradan bağımsız olarak ele alındığında herhangi bir olağan dışılık taşımamaktadır.

Son olarak gerçek ötesi ve olağandışı anlatan görseller incelendiğinde, iki görsel arasındaki fark dikkat çekmektedir. Gerçek ötesi ve olağan dışı temsil eden yapı, olağan dışılığa uyuyorken, iç mekân görseli olağanlığını korumaktadır. Bunu daha iyi anlayabilmek için gerçek – olağandışı ve gerçek ötesi – olağandışı iç mekân görsellerini, renksiz bir şekilde karşılaştırmasını yapmak gerekli görülmüştür (Görsel 13).

GERÇEK - OLAĞAN DIŞI MEKAN



GERÇEK ÖTESİ - OLAĞAN DIŞI MEKAN



Görsel 13: Gerçek-olağan dışı ve gerçek ötesi-olağan dışı mekân görsellerinin biçimsel yönden karşılaştırması

Çalışma olağandışı tasarımını biçimsel bir yerden sorgulamaktadır. Dolayısıyla hem gerçek dünyada hem de gerçek ötesi evrende olağan dışını betimleyen iç mekân görselleri, biçime odaklanmak açısından siyah beyaz bir şekilde verilmiştir. Gerçek ötesi ve olağandışını anlatan görselde olağan dışı hissiyatını veren ağırlıklı olarak renklerdir. Denklemden renkler çıkarıldığı zaman elimizde kalan biçim, olağandışına ne kadar yaklaştığımızın bir kanıtı olarak nitelendirilebilir. Çalışma çerçevesinde görsellerden elde edilen biçimsel verileri analiz etmek gerekmektedir. Gerçek ve olağandışını ifade eden görselde biçimsel olarak sıklıkla yuvarlak hatlı mobilyalara yer verildiği görülmektedir. Bunun haricisinde gerçek ötesi evrende olağan dışını temsil eden görsel de ise olağan dışına en yakın öğeler havada süzülen işlevsiz baloncuklardır. İki görselde de yer alan oturma birimleri, pencere açıklıkları, ortada bulunan sehpa gibi mekânsal donatılar gerçek dünyada üretilebilir olağanlıktadırlar.

Gerçek ötesi bir ortamda olağandışılığı elde edebilmek için teknolojik imkanların varlığı yeterli değildir. Bunun yanı sıra insan psikolojisi ve algısı da hesaba katılmalıdır. Breton (1924) 'Sürrealist manifesto' adlı eserinde bu konuyla ilgili fikirlerini şu şekilde dile getirmiştir: '*Görünüşte birbirinin zıddı olan iki durumun, yani düş'le gerçeğin gelecekte çözüme ulaşacağına inanıyorum. Yine benim inancıma göre, bunlar bir çeşit soyut gerçekte-gerçeküstü bir durumda çözümlenecektir.*' (Breton, 2009), Aktaran: (URAL, 2017, s. 67).

2.2. Algı: Olağandışına Uyumlanma

Algı araştırmaları nörobilim, sosyal bilimler, yapay zekâ gibi pek çok disiplin tarafından da ele alınan çok derin ve geniş bir konudur. Algı çalışmalarının oldukça iç içe ve katmanlı bir yapıya sahip olması, onu bir yandan geniş bir çerçeveden ele almaya iterken, diğer yandan da sınırlılıkları korumada zorluk olarak karşımıza çıkarmaktadır. Çalışma kapsamında algının gerçeklik, olağanlık, uyumlanma, yaratıcılık ve hayal gücü gibi başlıklara hizmet etmesi gerektiğinden, bölümünün çerçevesi de bu konularca sınırlandırılmıştır.

TDK algıyı *Bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma; idrak* (TDK, 2025) olarak tanımlamaktadır. İdrak etmek, var olan gerçeğin özne tarafından tanınmasını sağlar. Öğrenme, düşünme, canlandırıp tasarlama, düşleme, çalışma gibi aktiviteler duyuşsal bilgi ile yani duyular yoluyla dış dünyadan elde edilen bilgilerle gerçekleşmektedir (GÜVEN, 1996). Duyularımız yoluyla, beyne giden elektrik dalgaları sonucunda “duyum” elde edilmektedir Bu duyuların yorumlanması ve anlamlandırılması “algı”, algılananın beyinde kaydolması ise “bilgi” şeklinde tanımlanmaktadır (Atalayer, 1994), Aktaran: (GÜVEN, 1996, s. 2). Hançerlioğlu ‘duyu’yu duymayı gerçekleştiren psiko-fizyolojik işlev olarak tanımlarken duyumu, duyu organlarıyla dış çevreden toplanan uyarıcı olarak açıklamaktadır (Hançerlioğlu, 1976)

Algı, yalnızca duyuşsal girdilerin pasif bir şekilde işlenmesi değil, aynı zamanda bireyin zihinsel süreçleri ve bilişsel çerçevesi doğrultusunda şekillenen aktif bir mekanizmadır. Gürer’e göre algılama, alınmakta olan duyum ile önceden edinilmiş deneyimlerin harmanlanarak anlamlandırıldığı bir zihinsel süreç olarak tanımlanmaktadır (Gürer, 1970). Rudolf Arnheim (1972), algının tek başına gerçekleşen bir edinim olmaktan çok, geçmiş deneyimlerin bir sonucu olarak ortaya çıktığını vurgulamaktadır. (Arnheim, 1972) Dolayısıyla algı, bireyin geçmiş yaşantılarından yola çıkarak yeni duyuşsal girdilere uyum sağlamasına olanak tanımaktadır

Birey yeni ve sıra dışı bir deneyim yaşadığında, onu geçmişteki benzer deneyimler doğrultusunda anlamlandırma eğilimindedir (GÜVEN, 1996). Algılanan bilgiler, gelecekte kullanılmak üzere beyinde depolanır ve insan zihni, daha önce karşılaştığı olaylar doğrultusunda çevresini yorumlamaya devam etmektedir. Akdeniz’in (1977)

belirttiği gibi hafıza, algılama üzerinde belirleyici bir faktördür (Akdeniz, 1977, s. 84). Bu durum, Henri Bergson'un 'Yukarıdan Aşağı İşleme' sistemiyle açıklanmakta olup, bireyin geçmiş deneyimleri, duyguları ve beklentileri doğrultusunda çevresini ve dünyayı algılamasını sağlayan bir bilişsel mekanizma olarak tanımlanmaktadır (practicalpie, 2023).

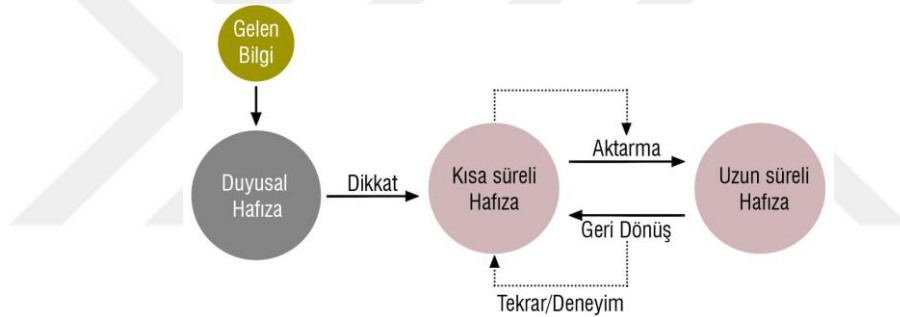
Algı, bireyin gerçekliği nasıl deneyimlediğini biçimlendiren en temel bilişsel süreçlerden biri olarak değerlendirilmektedir. Örneğin, aynı fiziksel ortamda bulunan iki birey, geçmiş yaşantıları ve kültürel altyapıları farklı olduğu için aynı çevresel uyaranları farklı şekillerde algılayabilir. Algısal çerçeve yalnızca dış dünyadan gelen bilgilerle değil, bireyin zihninde önceden var olan inançlar, beklentiler ve deneyimlerle de şekillenmektedir. Dolayısıyla gerçeklik, mutlak ve sabit bir kavram olmaktan çok, bireyin algısal süreçleriyle sürekli olarak yeniden inşa edilmektedir.

İnsan, varlığını algılayabildiği ölçüde kurmakta; çevresini ise algısal boyutları doğrultusunda şekillendirmekte ve anlamlandırmaktadır. Tek başına var olan gerçek bile insanın algısal alanına girmediği sürece bilinmez kalmaktadır. Bununla bağlantılı olarak Penny (2017), dünyayı anlamanın onu keşfetmekten farklı olmadığını belirtmektedir (Penny, 2017, s. 199). Bu keşif, gerçekliğin nesnel varlığından çok, bireyin onu tanımasını ve dolayısıyla olağan olarak algılamasını etkilemektedir. Daha önceki bölümlerde değinildiği gibi olağanlık ve olağan dışılık kişinin deneyimlerine bağlı olarak gelişen algısal bir durumdur. Bireyin bir durumu olağan olarak kabul etmesi, o olayı deneyimlemesiyle paralellik göstermektedir. Olağandışının zamanla olağan hâle gelmesi, duyuşsal adaptasyon süreciyle açıklanabilmektedir. Dolayısıyla algının esnek yapısı, bireyin olağan ve olağandışı deneyimlere nasıl uyum sağladığını belirleyen temel faktörlerden biri olmaktadır.

Duyuşsal uyumlanma, beynimizin çevredeki değişikliklere uyum sağlama yeteneğini ifade etmektedir. Beyin, sabit ve değişmeyen sinyallere karşı duyarlılığı azaltarak yeni ve önemli uyaranları algılamaya odaklanmaktadır (practicalpie, tarih yok). İnsan her ne kadar değişkenlere uyumlanmaya programlı sahip olsa da bu değişimin hepsini bir anda algılayamamaktadır. Birbiriyle ilişkili olayların yalnızca bir kısmı belirli ölçüde dikkat çekmektedir. Bir durumun algılandığında dikkat çekmesi, bireyin içinde bulunduğu bağlam ve koşullara bağlı olarak şekillenmektedir. Bu koşullar iç ve dış faktörler olarak ikiye ayrılmaktadır. İç faktörler; kişinin koşullanmaları, eylem

biçimleri ve ilgi alanları gibi özneye bağlı olarak gelişen koşullar arasında yer almaktadır. Dış faktörler ise, bireyin dışında gelişen çevresel dönüşüm ve farklılıklar olarak tanımlanmaktadır (GÜVEN, 1996).

Adaptasyon (uyumlanma) TDK tarafından *uyarlanma*, *uyum sağlama* olarak tanımlanmaktadır (TDK, 2025). Uyumlanma, bir canlının çevresindeki değişikliklere biyolojik ve psikolojik olarak uyum sağlamasıdır. Bu süreç insanın hayatta kalması için gerekli evrimsel bir süreçtir. Kişi mevcut varlığını idame ettirdiği doğal ortamından ayrılıp, uyum kapasitesini aşan bir normalin dışına çıktığı zaman uyumlanma sorunu yaşamaktadır. Uyum sınırlarını aşan her ortam kişi için olağan dışı olarak değerlendirilmektedir (Dede, 2018). Bu olağandışı durum her ne olursa olsun, bireyin bu yeni çevreye uyum sağlayabilmesi için bilişsel bir süreçten geçmesi gerekmektedir. Söz konusu süreç, beynin yeni bilgileri tanıma, anlamlandırma ve mevcut düşünce sistemiyle uyumlu hâle getirme sürecidir (Şekil 6).



Şekil 6: Kısa ve uzun süreli hafıza ilişkisi (Atkinson'dan uyarlanmıştır; Atkinson, 1995, s:341)

Bir olayın insanda olağanlaşabilmesi için o olayın beyinde uzun süreli hafızaya aktarılması gerekmektedir. Algılama süreci, yeni bilgilerin beyne alınmasıyla başlar. Duyular aracılığıyla alınan bilgiler öne duysal hafızaya aktarılmaktadır. Bireyin dikkat seviyesine bağlı olarak kısa süreli hafızaya geçmektedir. Kısa süreli hafızada bulunan bilgilerin ise iki farklı geleceği vardır; ya kısa süreli hafızada kalıp zamanla unutulur, ya da sürekli olarak tekrar edilerek uzun süreli hafızaya aktarılmaktadır. Dolayısıyla öğrenme, bu tür bilişsel uyumlanma süreciyle mümkün hâle gelmektedir (practicalpie)

Bilginin uzun süreli hafızaya aktarılmasında en belirleyici unsur, tekrarın sıklığı ve yoğunluğu olmaktadır. Yeni ve sıra dışı deneyimle karşılaşıldığında, kişinin onu algılayıp olağan hale getirmesi, bu deneyimin sürekli tekrarlanmasıyla mümkün olmaktadır. Yeni karşılaşılan olağandışı bir duruma uyum sağlanabilmesi için, bu

durumun öncelikle duyuşal düzeyde algılanması, ardından tekrar eden deneyimlerle uzun süreli hafızaya aktarılması gerekmektedir. Bu süreç tamamlandığında kişinin algısında yabancı ve tanıdık olmayan -olağandıřı- durum, zaman içerisinde bilinen ve tanıdık yani -olağan- bir hale dönüşmektedir

İnsanın yeniyi inřası önce öğrenmeyle başlamaktadır Kiři taklit ve tekrarla öğrenmekte ve bu öğrenme, bireye yeni edindięi bilgiyle ne yapacaęı pratięini vermektedir Dolayısıyla insan için uyumlanmanın ilk řartının öğrenme olduęu söylenebilir. Öğrenmenin ilk řartı ise öncelikle yeni bilginin farkına varıp onu kabul etmekten geçmektedir. İnsan var olduęu andan itibaren algılarını çevresini anlamak, yorumlamak ve buna uygun olarak çevresini řekillendirmek için kullanmıřtır. Fiziksel dünyada istem dıřı sürekli olarak maruz kalınan ve insanın normalini oluřturan kořuları yıkmamanın ilk yolu bu normallerin dıřındaki bilgileri insana sunmaktır. İnsan, olağandıřı kořullara ancak belirli bir zaman dilimi içerisinde uyumlanabilmektedir. Zaman, uyumlanmayı etkileyen çok önemli bir faktör olarak deęerlendirilmektedir (BARUTÇU, 2023, s. 8). İnsan mekânın olduęu kadar zamanın da bir parçası olarak yařamakta ve mimari bu iliřkide köprü görevi görmektedir (Pallasmaa, 1996)

Yeni olanın inřası, zaman içinde edinilen tekrar ve taklit ile, yaratıcı düşüncenin devreye girmesiyle oluřmaktadır. Bu süreçte, birey sadece var olan bilgiyi alıp tekrar etmekle sınırlı kalmamakta; bununla birlikte edindięi bilgiyi dönüřtürüp, farklılařtırmakta ve benzersiz bir yorumlama ile özgün hale getirmektedir. Dolayısıyla yeni bir fikrin oluřabilmesi için biliřsel süreçlerin başlaması gerekmektedir. Biliřsel sürecin ilk basamaęı algılamayla başlamaktadır. Algı, bireyin duyuşal uyarıcılara verdięi tepkilerin zihinsel düzeyde anlamlandırılması süreci olup, bu süreç yaratıcılıęı doğrudan etkilemektedir (Eratay, 1993).

2.3. Yaratıcılık ve Özgünlük

Kelime olarak yaratıcılık Latine ‘creare’ kelimesinden gelmektedir ve doğurmak, yaratma, ortaya çıkarmak anlamlarını taşımaktadır (Aslan E. A., 1997). Üstündaę yaratıcılıęı; ne, neden, nerede, nasıl, kim, ne zaman gibi soruların çok geniř bir yelpazede sorulmaya başlanmasıyla bilinen ve yirminci yüzyıldan bu yüzyıla kadar tanımlanması en zor kavramlardan biri olarak ifade etmiřtir (Üstündaę, 2014). TDK’da yaratıcılık; *Yaratıcı olma durumu, yaratma yeteneęi, her bireyde var olduęu bilinen,*

bir şeyi yaratmaya iten farazi yatkınlık şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2025). Yaratma yeteneği ise, önceki deneyimler ve yeni bilgiler arasındaki ilişkileri görmek ve bu ilişkiyle yeni çözümler geliştirmektir (Canaan, 2003, s. 234-240). Yaratıcılık pek çok farklı bilim adamı ve disiplin tarafından ele alınmıştır. Stein'e göre (1953) yaratıcılık ürün olarak tanımlanırken (Stein, 1953, s. 311-322); Wallas (1926) problem çözme süreci olarak değerlendirmektedir (Wallas, 1926). Akılcı, orijinal ve esnek olan yaratıcı düşünce, alışılmışın dışında bir düşünme biçimi olarak tanımlanmakta ve yenilikçi zihinsel süreçlerin temelini oluşturmaktadır (Chien, 2010, s. 49–60). Çözüm çok kolay gibi gelse de yaratıcılık, o kolay çözüme giden yolda bilgiler arası yeni bağlantılar kurarak yeni fikirler üretebilmektir. Belki de hiç kimsenin o zaman kadar düşünemediğini düşünebilmektir (Becer, 1993, s. 43–49). Perspektiflerden yola çıkarak yaratıcılık, olayları farklı bir perspektiften yorumlayıp probleme karşı farklı ve esnek bakış açıları sunabilmek olarak tanımlanabilir. Yaratıcılık merak sonucu oluşan, hayal gücü, buluş ve merak içeren, geliştirilebilir bir yetenektir. Düşünmek, yeni fikirler üretmek ve durumları farklı açılardan değerlendirebilmek, eğitim aracılığıyla mümkün hâle gelmektedir (Besgen, 2015, s. 420–427). Yaratıcılık üzerine yaptığı araştırmalarla ünlenen Guilford'a göre yaratıcılık; *yeni fikirler üretebilme yetisidir* (Andreasen, 2015). Bu açıklamalar doğrultusunda yaratıcılık, mevcut bir duruma ya da probleme özgün ve işlevsel çözümler üretebilme yetisi olarak değerlendirilmektedir.

Yaratıcı süreci inceleyen Wallas (1926), yaratıcılığın dört evreden oluştuğunu belirtmektedir (Wallas, 1926), aktaran: (ÖZYILDIZ, 2018). Buna göre ilk aşama problemin tanımlanmasıdır. Bu süreçte verilerin toplanması, çözüm için gerekli bileşenlere karar verilmesi gerekmektedir. İkinci aşama ise kuluçka evresi olup bu aşamada kişi sorundan bir süreliğine ayrılarak zihnine zaman vermektedir. Üçüncü evre aydınlanma aşaması olarak tanımlanmıştır Dinlenmekte olan zihin, yeni bir düşünce ile çözüme yaklaşmaktadır. Yaratıcılık sürecinin son aşaması olan doğrulama aşamasında, aydınlanma evresinde ortaya çıkan çözüm önerilerinin belirlenen ölçütlerle uyumluluğu test edilmektedir. Yine Wallas, yaratıcılığın farklı yönlerini 4P modeliyle ele almaktadır; kişi (person), ürün (product), süreç (process), çevre (press) olarak sıralanmaktadır:

Kişi (person); yaratıcı bireylerin sahip olduğu özelliklerdir. Bu tür kişilerde yüksek motivasyon, merak, açık düşünce gücü, duygusal kapasite gibi kriterler yer almaktadır.

Ürün (product); Yaratıcılığın sonucu olarak ortaya çıkan ürünler, orijinal, sıra dışı ve farklı nitelikler taşımaktadır.

Süreç (process); Yaratıcı ürünün ortaya çıkışındaki süreci temsil etmektedir. Yaratıcı süreç, sıra dışı fikirlerin ortaya çıkabilmesi için gerekli olan ve deneyimlerle zenginleşen bir zaman dilimi olarak değerlendirilmektedir.

Çevre; yaratıcılığı etkileyen dış etkenler olarak ifade edilmektedir. Çevre, dışarıdan alınan kültürel, sosyal fiziksel bütün faktörleri içerisinde barındıran bir unsurdur. Yaratıcı ortamın bir parçası olan bireyin motivasyonu da buna paralel olarak artmaktadır (Yıldırım H. , 2023). Dolayısıyla yaratıcı problem çözümünde kişinin bulunduğu çevre itibarıyla içsel motivasyonu da etkilenir ve bu da yaratıcı süreci besleyen bir durumdur. Potansiyelinin etkiler, insanlarda bulunan yaratıcılık potansiyelinin açığa çıkarmasını sağlayan koşulları belirlemektedir (Onur, 2018). Yaratıcı süreç sonucunda ortaya çıkan sonuç ise yaratıcı ürünü ifade etmektedir

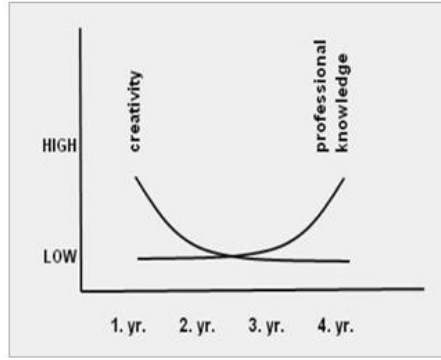
Yaratıcılık ile ilgili yapılan çalışmaların önemli bir kısmı yaratıcılığı, bir sonuç değil, bireyin özgünlüğünü ortaya koyabildiği bir süreç olarak görmektedir. Konuya ürün tarafından yaklaşıldığında, bir ürüne tasarım denildiğinde aslında vurgulanmak istenen o üründe ortaya çıkan ve ürün anlatımında kullanılan yöntemlerin dahil edildiği yaratıcı süreçtir. Bu yaratım çerçevesinde tasarım dili bulunmaktadır ve tasarımcının öznel yaratım dünyasını yansıtmaktadır. Dolayısıyla ortaya çıkan ürün, tüm bu yaratım sürecinin sonunda insan iradesiyle biçimlendirilmiş, fiziksel varlık kazandırılmış bir "tekhne onta", yani yapılarak var edilmiş bir gerçekliktir (Heidegger, 1997). Oraya çıkan sonuç ürün, bireyin içsel ve dışsal sahip olduklarını yansıtmaktadır (ÖZYILDIZ, 2018). Janson ve Messic'e (1965) göre Yaratıcı ürün; sıradanlıktan uzak, probleme uygun çözümler sunan, dönüştürülebilir yapıda ve anlamca zengin bir tasarım çıktısı olarak tanımlanmaktadır (Jackson & and Messick, 1965). Bu da yaratıcı ürünün sıra dışılığını beraberinde getirmektedir.

Yaratıcı süreçte özgün ve yenilikçi çözümlerin üretimi için yaratıcı düşüncüyü besleyen farklı strateji ve yöntemler bulunmaktadır. Yaratıcı düşünme yeteneği kazandırmak amacıyla kullanılan bu yöntemler içerisinde SCAMPER (Yönlendirilmiş Beyin Fırtınası) Yaratıcılık Tekniği, Beyin Fırtınası, Analoji, Nitelik Listeleme, Morfolojik Sentez, Metafor, Geleceğe Yönelik Sorun Çözme, Yaratıcı problem Çözme yer almaktadır (Yıldırım H. , 2023). Bu yöntemlerin özellikle içmimarlık disiplininde

kullanımı, mekânsal kurgularda özgün ve yaratıcı çözümler üretebilme potansiyelini artırmaktadır.

Öğrencilerin disiplinlinler arası yaratıcı düşünme yeteneklerini geliştirerek, özgün mekân tasarımları üretmelerini amaçlayan içmimarlık eğitimi (Arıdağ & Aslan, 2012, s. 49-66) ortamı, yaratıcı sürecin ve kişinin ihtiyaç duyduğu dışsal etkileri barındıran ortamı en çok deneyimlendiği alanlardan biridir. İçmimarlık eğitimi gerçek problemlerden yola çıkarak deneyimleyerek öğrenme üzerine odaklanmakta (Schön, 1985) ve bu süreçte yaratıcı düşüncenin üretimine önem vermektedir. Literatürde yaratıcılık ile ilgili yapılan araştırmalarda, yaratıcılığın öğrenmeyle gelişebileceğini savunan ve aksine edinilen bilgiyle kalıp yargılar ve sınırlılıklar ortaya çıkararak köreldiğini kabul eden iki farklı görüş yer almaktadır. İlk yaklaşıma göre yaratıcı düşünce, eğitimle geliştirilebilen bir yetidir (Torrance, 1990). Davaslıgil'a göre yaratıcılık sadece belirli kişilerde var olan gizil bir yetenek değil, tüm insanların sahip olduğu, geliştirilebilen bilişsel bir beceridir (Davaslıgil, 1994). Çellek ve Sağocak'a (2014) göre yaratıcılık; çalışma, deneyim, gözlem, araştırma ve algı ile ilgili olarak sürekli gelişmektedir (Çellek & Sağocak, 2014). Dolayısıyla içmimarlık eğitimi bu yaratıcılığı destekleyen bir süreçtir ve bu yaratım sürecinde yaratıcılığı ön plan çıkaracak yöntemler önem kazanmaktadır (Garip & Garip, 2012). Aynı şekilde Kahvecioğlu (2001) bireyin mimari tasarım sürecinde edindiği bilgileri kullanma ve ilişkilendirme konusundaki başarısının yaratıcı çözümü getireceği ve sınırsız bilgiler içinde problemin çözümünü yaratıcı bir yerden bulacağını savunmaktadır. (Kahvecioğlu, 2001)

Bunların tam tersi bir görüş olarak Teymur ise (1998), mimarlık ve içmimarlık eğitiminin son yıllarında, mesleki bilgi ve beceriler artarken, yaratıcılığın ve risk alma cesaretinin azaldığını ileri sürmektedir (Şekil 7).



Şekil 7: Mimarlık eğitiminde bilgi ve yaratıcılık (Teymur, 1998)

Yukarıdaki grafikten de anlaşılacağı gibi mevcut eğitim sistemlerinde, bilgi aktarımının çoğunlukla yapılandırılmış müfredatlar ve belirli başarı ölçütleri çerçevesinde gerçekleştiği görülmektedir. Bu durum, öğrencilerin yeni ve farklı düşünme biçimlerini geliştirme süreçlerini sınırlayabilir. Özellikle mimarlık gibi yaratıcı üretimin ön planda olduğu alanlarda, belirli çözüm yollarının tekrar edilmesiyle öğrenme süreci şekillendiğinde, bireylerin özgün tasarım yaklaşımlarını geliştirme eğiliminde azalma yaşanabilmektedir. Zamanla öğrenilen kalıplar, tasarımcıda bilişsel bir konfor alanı oluşturabilir ve bu durum yeni fikirlere açık olmayı zorlaştırabilir. Bu çerçevede, eğitim sürecinde edinilen bilgilerin, yaratıcı düşünceyle nasıl ilişkilendirildiği ve dönüştürüldüğü konusu, yaratıcılığın gelişiminde belirleyici bir unsur olarak değerlendirilebilir.

Bu bağlamda, eğitim sürecinin yaratıcı düşüncenin gelişimi üzerindeki rolü önemli bir tartışma alanı oluşturmaktadır. Her bireyin yaratıcı potansiyele sahip olduğu kabul edilmekle birlikte, bu potansiyelin açığa çıkabilmesi için uygun çevresel koşullar ve destekleyici öğrenme ortamları gerekmektedir. Sonuç olarak yaratıcılık, doğuştan gelen bir yetenekle ilişkilendirilse de bu yeteneğin eğitim ile geliştirilebilir olduğu kabul edilmektedir. Dolayısıyla herkes yaratıcı özelliklere sahiptir ancak yaratıcılık becerilerinin ortaya çıkartılabilmesi için uygun çevre ve şartlarda, yaratıcı bir süreç içerisinde yoğunlaşması gerekmektedir (Kolloff & Feldhusen, 1984), (Baer, 1993); (Meissner, 1999), (Feldman & Benjamin, 2006), (Freiman, 2009), (Kerr, 2009); (Smith & Smith, 2010), (Özyaprak, 2016), aktaran: (Yıldırım H., 2023, s. 37).

May'e göre yaratıcı edinim, kendini dışa vuracak bir iç hayalle 'karşılaşma' ile başlamaktadır (May, 2013). Bu karşılaşmalar zihinde dönüp duran fikirlerin çarpışmasıdır ve ancak bu durumu tetikleyen ortamlarda ortaya çıkan bir durumdur.

Yani bir kişide var olan yaratıcılık düzeyi ne olursa olsun onu besleyecek ve ortaya çıkarak bir ortam ancak var olan yaratıcılığı parlatabilir. Andreasen’in ‘Yaratıcı Beyin Dehanın Nörobilimi’ adlı kitabında yaratıcılıkla ilgili şu ifadelere yer verilmektedir:

“Yaratıcı bir beynin tek başına gelişmesi zordur. Yaratıcı sürecin yaratıcı bir ürünle sonuçlanabilmesi için yalnızlık elbette çoğu zaman gereklidir; ama bu süreci tetikleyen unsur genelde başkalarıyla etkileşim ve fikir alışverişi içinde bulunmaktır. Başka yaratıcı insanlarla çevrili olduğunda yaratıcı insanın daha üretken ve daha özgün olması beklenebilecek bir şeydir. Çünkü yaratıcı beynin yeni bağlantılar kurması ve yeni fikirler üretmesi açısından uygun bir ortam sağlamaktadır (Andreasen, 2015, s. 163)

Yaratıcı süreçlerin yoğun ve aktif olarak gerçekleştiği ortamlarda yaratıcı ürünün değişim potansiyeli kaçınılmazdır. Bu değişim ilhamla gerçekleşir. Yaratıcılık bazı durumlarda tasarımcıların birbirlerinden ilham alması ve üretilmiş yaratıcı bir fikre bir halka daha ekleyerek onu geliştirme yoluyla ortaya çıkmaktadır. Örneğin Man Ray ‘Yaratma Cesareti’ adlı kitabının ismine karar vermeden önce pek çok araştırma yaptığını ve Paul Tillich’in ‘Olma Cesareti’ adlı kitabından ilham alarak bu isme karar verdiğini açıklamıştır (May, 2013). Dolayısıyla hem ilham kaynağını açıklamış hem de yaratıcı süreç içerisinde ilhamın önemini vurgulamıştır.

Yaratıcı sürecin en temel unsurlarından biri özgünlüktür. Yaratıcılık her ne kadar ilhamdan beslenirse, özgünlük de bir o kadar benzersiz olma arayışına dayanmaktadır. Ancak içmimarlık disiplininde mekân yaratımı söz konusu olduğunda, özgünlüğün ortaya çıkabilmesi için yaratıcı düşünme sürecine ihtiyaç duyulmaktadır. Bu bağlamda, yaratıcılık ve özgünlük birbirini tamamlayan kavramlar olarak değerlendirilmekte ve mekân tasarımına olan etkileri birlikte ele alınmaktadır.

Özgünlük de yaratıcılık gibi tanımlanması zor bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. ‘Özgün’ kavramı, direkt olarak bir kaynağı bulunmayan, kopyalanmayan, çeviriye ve düzenlemeye karşı olan bir kavram olarak tanımlanmakla birlikte, ‘özgünlük’; bir kişinin yeni, özgün bir şey yaratma yeteneği olarak ifade edilmektedir (Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi, 1994). TDK ‘ya göre özgün; *yalnız kendine özgü bir nitelik taşıyan, orijinal, bir buluş sonucu olan, nitelikleri bakımından benzerlerinden ayrı ve üstün olan: özgün biçim şeklinde tanımlanmaktadır (TDK, 2025).* Dolayısıyla özgün olan orijinal, otantik ve benzersizdir. Alışılmış olmayan;

sıradan kalıpların dışında yer alan, sıra dışı ve olağan sınırların ötesine taşan durumlardır. Özgünlük, bireyselliğin ve yaratıcı ifadenin ön plana çıktığı modernleşme sürecinin bir yansıması olarak değerlendirilmektedir. Erzen'e (2002) göre 17. yüzyıldan itibaren modernleşme ile özgürlük ortamı oluşmuş, farklı yorumlama yeteneğine sahip sanatçılar ortaya çıkmaya başlamış ve bu da sanatçıların daha yaratıcı düşüncelerini sağlayarak özgün tasarımlar üretmelerine ortam sağlamıştır (Özorhon, 2008, s. 9). Preiser, özgün bir fikrin, az bulunur ve alışılmamış olan, kaliteli olarak tanımlanmaktadır (Preiser, 1976). Bozkurt da özgünlüğün benzersiz olduğunu; olağan ve sıradanın karşıtı, tek ve biricik olan (Bozkurt, 2000) olarak yorumlayarak Preiser ile ortak paydada birleşmiştir. Cengizkan'a göre özgünlük yenilik yaratmanın ürünüdür ve tekrarla gelen kemikleşmiş olana karşı çıkan bir noktadadır (Cengizkan, İstanbul), aktaran: (Özorhon, 2008, s. 13). Guilford'a göre ise Özgünlük, yaratıcı düşüncenin temel özelliklerinden biri olup, bireyin alışılmamış fikirler ve sıra dışı çözümler üretebilme kapasitesini ifade etmektedir. (Guilford, 1959). Read (1960) yaratıcılığı, önceden var olmayan bir şeyin varlık kazanması olarak tanımlanmaktadır (Read, 1960). Landau'ya (1974) göre ise Yaratıcılık, daha önce kurulmamış bilgiler arasındaki ilişkileri kurabilme ve bu ilişkiler aracılığıyla yeni bir zihinsel yapı içinde özgün düşünceler ile ürünler geliştirebilme yetisini ifade etmektedir (Landau, 1974). Vanlı (2006), özgünlük için, önce var olanın anlaşılması gerektiğini savunmuştur. Tasarımcının var olmayanı ortaya koyabilmesi, ancak var olanı derinlemesine kavrayabilmesiyle mümkün olmaktadır (Vanlı, 2006), aktaran: (Özorhon, 2008, s. 13). Bu tanımlardan yola çıkarak özgünlük, farkındalık ve gözlemle yaratıcı fikirler sonucu ortaya çıkan benzersiz fikir, sonuç ürün olarak tanımlanabilir.

Mekân yaratma pratiği başlığı altında özgünlük incelendiğinde, sıfırdan bir ürün ortaya koymanın oldukça zor olduğu bilinmektedir. Goff sanatta ve mimarlıkta her şeyin bütünüyle özgün olamayacağını savunmuştur. Goff'a göre mekân üretiminde geçmişe ya da bugüne ait birçok şeyden etkilenilmektedir ve bu etkilenilen şeylerin yorumlanması sonucunda özgünlüğe ulaşılabilir (Goff, 1970, s. 205–206). Güzer de burada ince bir çizgi olduğunu ifade ederek, mimarlık söz konusu olduğunda tamamen özgün ve orijinal bir üründen bahsetmenin kolay olmadığını savunmaktadır (Güzer, 2006). Mekân yaratma pratiği her zaman bir öncekinin üzerine eklenen yeni bir fikirle hayat bulmaktadır. Mimarlık ortamında ve eğitiminde referans olarak kullanılan fikirler, her an hayatın akışı içinde karşılaşılan mimari yapılar, özgünlüğün bir

kaynaktan bağımsız olarak ortaya çıkmasını zorlaştırmaktadır. Ancak Turuthan'a göre referans alınan fikir üzerinde başlayan tasarım sürecinde, var olan formun değiştirilmesi, öğeler arasındaki ilişkilerle oynanması, onların sırasını değiştirerek ya da bozarak yeni düzenlemeler getirerek, başlangıçtaki üründen çok farklı özgün bir tasarım elde edilebilmektedir (Turuthan (Ulus), 1987). Elde var olan bilgileri yeniden yorumlayarak başka bir tasarım elde edilmesi yenilikçi tasarım olarak tanımlanmaktadır.

Bunun yanı sıra yeni öğelerle tamamen yeni bir tipoloji yaratma işlemi ise yaratıcı tasarım olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu bir referans örneğinin detaylandırılması veya adaptasyonu amacıyla değiştirilmesinden daha zordur, çünkü daha çok yaratıcılık gerektirir (Uraz, 1993). Bu, başka bir deyişle o güne kadar yapılmamış olanı yapmak, yeni biçimsel sonuçlar elde etmektir ve özgünlük bağlamında en başarılı ürünlerin ortaya çıkmasını sağlamaktır. Dolayısıyla mekân yaratma pratiğinde olağan dışı olarak özgün tasarımların elde edilebilmesinin yenilikçi tasarım ve yaratıcı tasarım olmak üzere iki şekilde değerlendirilebilir (Özorhon, 2008).

Şu ana kadar mekân yaratımında özgünlüğü en fazla sorgulayan ve bu doğrultuda yenilikçi yaklaşımlar geliştiren akımlardan biri Dadaizm olmuştur. Dadaistler sürreal olana yani olağan dışına odaklanan dönemin en yaratıcı ve özgün tasarımları üzerine odaklanan sanatçılar olmuşlardır. Gerçek olarak fiziksel dünyanın içinde yaratılan mekân yaratımı pratiğinde tasarımcılar özgünlüğü yakalamak için farklı dinamikler kullanmışlardır. Özgünlüğü mekânsal kurguda, formda, kullanılan malzemede yaratmaya çalışmışlardır. Mekân yaratımında form benzersizliği onu özgünlüğe en çok yaklaştıracak durum olarak görülebilir çünkü form mekânın üretiminde en temel bileşenlerindendir (Özorhon, 2008, s. 17). Şentürer'e (1993) göre Form, mimarlığın sonuç ürünüdür ve bir mekânın algısı genellikle bu ürüne göre şekillenmektedir. (Şentürer, 1993). Kahn'a göre ise özgünlük, belirli bir ritimdeki tasarım sürecinde, mekânın malzemenin ve strüktürün nasıl olması gerektiğine yönelik yaratıcı bir yanıt üretmektir (Conrads, 1991). Bu noktada özgünlüğün elde edilebilmesi için formun yeniden ele alınması, mekânın işlevselliği, organizasyonu ve malzemesi de onu özgünlüğe götürebilecek etkenlerdir.

Mekân yaratım sürecinde özgünlüğü yakalamak, içmimarlık disiplini açısından oldukça önemli bir faktör olmaktadır. Tasarımcılar, genellikle özgün ve yenilikçi

yaklaşımlar geliştirmeyi hedefleyerek tekrardan kaçınma eğilimindedir. Bunun ötesinde mekâna farklı bir bakış açısı katmak ve kullanıcıyı buna dahil etmek içmimarlığın bir parçası olmaktadır Özgünlük arayışı, mekân yaratım sürecinde oldukça hassas dengeler üzerine kurulmuş bir konu olmaktadır. Özgünlük yaratıcı bir ortamda ilhamla ortaya çıktığı gibi tamamen bağımsız olarak da var olabilir. Buradaki en önemli bileşen yaratıcılıktır. Yaratıcı bir ortamda bulunan tasarımcıların özgün tasarımlar üretmeleri daha olası bir durum olmaktadır. Özgünlük olağanın dışına çıkmak denilebilirse özgünlüğün elde edilebileceği en yaratıcı ortam, bütün sınırlamalardan bağımsız olan sanal ortamlardır.

Sanal evren, tasarımcılara fiziksel dünyanın sahip olduğu kısıtlamalardan bağımsız olarak özgün mekânlar yaratma imkânı sunmaktadır. Bu yeni gerçek ötesi ortam, tasarımcıyı ve kullanıcıyı olağanın dışına çıkarmakla kalmamakta; zamanla olağandışı olanın, yani *anormalin* ve *yabancı*ın yeni *olağan*, *tanıdık* olan olarak kabul edilmesini sağlama potansiyeli taşımaktadır. Tek sınırın tasarımcının hayal gücü olduğu sanal evrende tasarlanan mekanlar, alışılmışın dışında, olağandışı form ve yapılar olma imkânını barındırmaktadır. Sanal evrenler bu yönleriyle mekânın olağan dışın yolculuğunu başlatmakla beraber, yeni bir olağan tanımı getirmektedir. Bu sayede mimar ve içmimarlar için kendi özgünlüklerini ve olağan sınırlarını keşfetme alanı haline gelmektedir.

2.4. Olağandan kopuş: Mekanın olağandışına dönüşümü

Sanal ortamda tasarlanan mekânlar, yalnızca fiziksel dünyanın bir yansıması olmanın ötesine geçerek, kullanıcıya olağandışı mekânsal deneyimler sunmaktadır. Bu başlık altında “olağandan kopuş” ifadesiyle kastedilen, iç mekânın gündelik hayatta karşılaşılan formlardan, işlevlerden ve algısal beklentilerden uzaklaşarak, geleneksel olanın dışına taşmasıdır.

Mekân, insanın içgüdüsel ihtiyaçları doğrultusunda şekillenmiş ve insan varoluşu ile eş zamanlı olarak ortaya çıkmıştır. Varoluşundan bu yana doğadan kendini bir ölçüde korumayı amaçlayan insan, yaşadığı çevreyi ihtiyaçları doğrultusunda şekillendirmiş ve insan yapımı bir çevre yaratmıştır. Çünkü insanların coğrafi koşullara uyabilmesi için sığınmaya, örtülü bir yere girip saklanmaya, yuva kurma yönünde içsel, dürtüsel bir ihtiyaç taşımaktadır. (Kuban, 1998). Bu noktada Hasol mimari mekânı; insanı

belirli bir ölçüde çevreden ayıran ve içinde yaşanılabilir bir boşluk olarak tanımlamaktadır (Hasol, 1995). Bundan yola çıkarak mimari mekânı; *canlıyı içine alan, onu evrensel boşluktan ayıran bir uzay parçası* (Yurtyapan Salimi, 2015) olarak nitelendirmek mümkündür.

Mekân, insanın içinde varlığını sürdürdüğü, bedeninin ve algılarının sınırlarını belirlediği, fiziksel olarak var olan bir gerçekliktir. Ancak bu gerçeklik, bireyin algısına ve deneyimlerine bağlı olarak farklı şekillerde tanımlanabilir. Mekânın olağan ya da olağandışı olarak değerlendirilmesi, onu deneyimleyen öznenin algısal sürecine bağlıdır; bu durum, mekânsal algının göreceli bir yapıya sahip olduğunu göstermektedir. İnsan, içinde bulunduğu mekânı tekrar eden deneyimler yoluyla olağan olarak algılamaktadır. Ancak bu mekanlar, sanal ortamlarla birleştğinde olağandan kopuş yaşanmaktadır ‘Olağandan kopuş’ kavramı, mekânın fiziksel gerçekliğinden değil, öznenin algısal çerçevesinden ayrılıp tanıdık olanın dışına çıkmasını ifade etmektedir. Dolayısıyla olağandan kopuş, bireyin alışmış olduğu mekân algısının dışına çıkarak yeni mekânsal deneyimler keşfetmesini sağlayan bir dönüşüm sürecidir. Bu dönüşüm, fiziksel dünyada mekânsal kurguların ve mimari biçimlerin değiştirilmesiyle sağlanabileceği gibi, sanal ortamların sunduğu fiziksel sınırlamalardan bağımsız olanaklarla da mümkün hale gelmektedir.

Teknolojik gelişmeler ve yapay zekâ destekli sanal ortamlar, mekânın yalnızca fiziksel bir gerçeklik olarak değil, aynı zamanda sanal bir deneyim alanı olarak da ele alınmasının önünü açmaktadır. Bu durum, içmimarlık disipliniyi yalnızca fiziksel mekân düzenlemeleriyle sınırlı kalmaktan çıkararak, sanal ve gerçek ötesi unsurlarla şekillenen yeni mekânsal deneyimlere yönlendirmektedir. Bundan sonra mekan, olağan kabullerin aksine artık daha özgür ve tanımsız olma yolundadır.

Geleneksel iç mekân tasarımı, fiziksel kurallar çerçevesinde belirlenmiş mekânsal bileşenlere dayanırken, sanal mekânlar bu kurallardan bağımsız olarak şekillenebilmektedir. Bu bağlamda, sanal ortamlar, tasarımcılara fiziksel dünyada mümkün olmayan mekânsal kompozisyonları deneme ve olağandan tamamen kopmuş yeni mekân tipolojileri oluşturma fırsatı sunmaktadır. Fiziksel gerçeklikte, mekânın sınırları malzeme, ışık ve yer çekimi gibi faktörlerle belirlenirken, sanal evrenlerde bu unsurların tamamı tasarımcının kontrolünde olup, mekânın sadece estetik, algısal ve deneyimsel boyutlarıyla ele alınmasını mümkün kılmaktadır. Bu durum, mekânın artık

yalnızca fiziksel bir yapı değil, kullanıcı deneyimini yönlendiren ve algıyı dönüştüren dinamik bir sistem olarak değerlendirilmesini gerektirmektedir.

Bu tür mekânların var olabilmesi için, içmimarların yerleşik tasarım kalıplarından ve zihinsel sınırlamalarından arınarak, yaratıcılık süreçlerine daha özgür ve deneysel bir bakış açısıyla yaklaşmaları gerekmektedir. Tanju'nun (2003) 'mimarlıkta sıfır noktasını aramak' başlıklı kitabında geçen Tümertekin'in önerisine göre 'özgün' olmak için belleğin sıfırlanması gerekmektedir. Burada belleğin sıfırlanmasının kasıt, öncesinde öğrenilmiş olan kalıplardan, sınırlılıklardan kurtulup özgürleşebilmektedir (Tanju, 2003), aktaran: (Özorhon, 2008, s. 17)

İçmimarların öğrenilmiş kalıplardan sıyrılıp zihinsel olarak özgürleşmesi, Kant'ın zihinsel bir yapı olarak gördüğü mekân anlayışı ile paralellik göstermektedir. Kant mekânı sadece zihinsel bir yapı olarak değerlendirir ve bu onun *transandantal idealizm* teorisinin temel taşlarından biridir. Kant'a göre mekân, deneyimden bağımsız (*a priori*) ve zorunlu olarak tüm dışsal algıların temelinde yer almaktadır. (Akarsu, 2014 , s. 108–122) Kant'a göre mekan, nesnel olarak var olan şeyler arasındaki ilişkiye bağlı olmayıp sadece saf bir görü olarak varlık kazanmaktadır (Erdoğan, 2020, s. 1147–1158). Kant'ın bu anlayışına göre mekân somut bir gerçeklikten öte, insanın dış dünyayı algılamasını sağlayan zihinsel bir üründür. Dolayısıyla mekân fiziksel nesnelerin varlığından bağımsız, zihinde oluşan bir kavramdır. Bu bağlamda, mekânın varlığı zihinsel kalıplarımıza bağlı olarak şekillenmektedir. Heidegger ise mekanı daha fiziksel bir bakış açısıyla yorumlamaktadır. Fiziksel dünyada nesnel olan insan varlığı 'dasein', toplumsal, kültürel ve mekânsal bir çevre tarafından kuşatılmış dolayısıyla bu çevrenin sınırlarına bağımlı olmaktadır (Eker, 2025). Heidegger'e göre insan varlığı, dünya-içinde-varlık (being-in-the-world) olarak mekân-bağımlı bir varoluştur, Heidegger için "dünyasız ne bir 'var' vardır, ne de salt özne verilidir" (Tonner, 2017). Bu sebeple, mekân olmadan insan varlığından bahsetmez olanaksızdır. Bundan dolayı insan hem kendi varlığını hem de dış dünyayı anlamak için tanımlı bir mekânı deneyimlemesi gerekmektedir.

Kant ve Heidegger'in mekân yorumlamaları, felsefi düzlemde olmasa da mekânın deneyimlenmesi ve varoluşu üzerinde ortak bir yargıda buluşmaktadır. Bu bağlamda Kant mekânı zihinsel ve soyut bir noktadan ele alırken Heidegger fiziksel ve somut olarak değerlendirmektedir. Heidegger insan-mekân bağımlılığını vurgularken, Kant,

nesnelerin varlığını mekâna bağımlı kılmaktadır. Bu düşüncelerden yola çıkarak mekân başka şeylerin varlığı için bir gerekliliktir demek mümkündür. Bu mekân anlayışında mekânın önce zihinde sonra gerçekte nasıl oluştuğu ise bu çalışmanın varmak istediği bir noktadır. Mekân tasarımı önce zihinde oluşmaya başlamakta (Tatar, 2020) ve ardından ister sanal ister fiziksel dünyada gözle görülür bir ürüne dönüşmektedir. Mekânın üretimi aşamasında zihinde başlayan bu yaratım süreci ise, mekânın olağanlığını etkileyen en kritik aşamadır. Zihinde başlayan mekân yaratımında kişi, edindiği bilgi ve tecrübelerden yola çıkarak bir mekân tasarımı oluşturmaktadır. Ancak bu mekânı oluşturan öğeler insan zihninde deformasyona uğrayarak farklılaşabilir ve olağandan ilk kopuşları gerçekleşebilir. Bu öğeler, her zaman geleneksel kalıplarla ve standart düzenleme biçimleriyle organize edilmek zorunda değildir; alternatif düzenleme biçimlerine de olanak tanımaktadır. İnsan zihni, sınırlılıklardan bağımsız olarak kendi gerçekliğini ve olağanlığını oluşturma potansiyeline sahiptir; bu bağlamda, zihinde tasarlanan mekân, kurgusal ve soyut bir yapı olarak şekillenmektedir (Tatar, 2020). Zihnin fiziksel sınırları bulunmadığından, zihinde tasarlanan mekân da fiziksel mekânların kısıtlamalarından bağımsız olarak şekillenebilmekte ve geleneksel mekânsal kavramların ötesine geçebilmektedir.

Zihinde başlayan mekân yaratımı, fiziksel dünyanın kısıtlamalarıyla karşılaşarak belirli sınırlar çerçevesinde şekillenmek zorunda kalmaktadır. Mevcut sınırların ötesine geçme çabası, öncelikle çeşitli sanat disiplinlerinde kendini göstermiştir. Olağandışı mekanların ilk temsilleri, resim ve şiir gibi fiziksel kuralların doğrudan etkisi altında olmayan sanat dallarında ortaya çıkmıştır (Hopkins, 2000). Gerçeküstücü sanatçılar, eserlerinde mekânı alışılmış kalıplarla kurgulamaktan kaçınarak, onu olağan dışına taşımış böylece hayal gücü ve yaratıcılığı serbest bırakmışlardır. Ne yazık ki bu girişimler sanat disiplinlerinin ötesine geçememiş ve mimarlık ile içmimarlık disiplinlerinde kendini tam anlamıyla gerçekleştirememiştir. Bu durumun temel nedeni, fiziksel ve maddi sınırlılıklar olmaktadır. Mimarlık ve içmimarlık, fiziksel malzeme, yer çekimi, strüktürel gereklilikler gibi somut kısıtlamalara bağımlı olduğundan, sanat eserlerinde özgürce tasarlanan olağandışı mekânlar, inşa edilebilir mekânlara dönüşememiştir.

Günümüz teknolojisinin sunduğu yeni olanaklarla beraber, bu zorlukların aşılması ve fiziksel sınırların ötesinde mekân yaratımının mümkün hale gelmesi, olağandışı mekânsal kurgular için yeni bir ortam oluşturmaktadır. Özellikle gerçek ötesi olarak

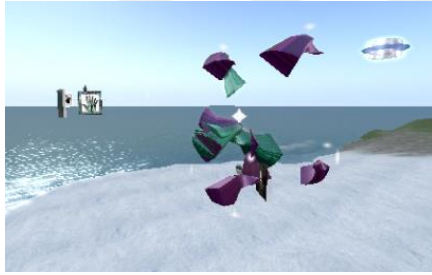
sanal ortamlar fiziksel dünyada engel teşkil eden sınırları ortadan kaldırarak, tasarımcının hayal gücüyle oluşturduğu mekânsal yaklaşımların tasarım pratiğine doğrudan dönüşmesine olanak tanımaktadır. Böylece, gerçeküstücü sanatın yalnızca teorik bir temsil olmanın ötesine geçerek, dijital mekânlar aracılığıyla deneyimlenebilir hale gelmesi mümkün olmaktadır. Bu dönüşüm, yalnızca fiziksel mekândan kopuş değil, aynı zamanda yaratıcı süreçlerin özgürleşmesi anlamına da gelmektedir. Dolayısıyla, sanal dünyalarda tasarım yapan içmimarlar ve mimarlar, yalnızca var olan mekânsal kalıpları takip etmek yerine, mekânın nasıl algılandığını ve deneyimlendiğini yeniden tanımlayarak özgün tasarımlar ortaya koyabilmektedir. Bu nedenle, olağandan kopuş yaratıcı süreçlerin dönüşümünü içeren bir olgu haline gelmektedir.

Mekanın olağandışına yolculuğunda yaratıcılık, var olan sınırları aşarak yeni düşünce biçimleri üretmeyi sağlarken, özgünlük ise bu süreçte ortaya çıkan tasarımların benzersiz ve yenilikçi olmasını garanti altına almaktadır. İçmimarlık ve mimarlık disiplinlerinde, fiziksel dünyanın kısıtlamaları çerçevesinde oluşturulan mekânlar, yaratıcılığın belirli kurallar içinde şekillenmesine sebep olmaktadır. Ancak gerçek ötesi sanal ortamlar, fiziksel kısıtlamalardan bağımsız olarak tasarımcıların yaratıcı süreçlerini özgürce deneyimlemelerine imkân tanımaktadır. Bu noktada, sanal dünyada tasarım yapan bir içmimar, yalnızca fiziksel dünyada var olan mekânsal kalıpları takip etmek yerine, mekânın sınırlarını ve algısını yeniden yorumlama şansı bulmaktadır. Bu bağlamda, sanal evrenler yalnızca fiziksel sınırların aşılmasını sağlamakla kalmayıp, aynı zamanda içmimarlıkta yaratıcı süreçlerin yeniden tanımlanmasına da olanak tanımaktadır. Bu dönüşümün daha somut bir çerçevede incelenebilmesi için, gerçek ötesi bir ortam örneği olarak Metaverse evrenini açıklamak faydalı olacaktır.

Her çağda, diğerlerinden farklı düşünen, icatlar geliştiren, devrimler yaratan insanlar olmuştur. Yaratıcılık bölümünde değinildiği gibi insanın bu merakı, farklılık ve anlam arayışı sayesinde insanlık ve günümüz teknolojisi ilerlemiştir. İnsanın her zaman bilinmeye duyduğu ilgi, farklı alanlara yönelik merakı sayesinde bugün Metaverse olarak tanımlanan gerçek ötesi bir ortamdan bahsedilmektedir. Metaverse kavram olarak gerçek, yani fiziksel dünyanın ötesini ifade etmektedir. Ancak bu gerçek ötesi evren olma durumu metafizik evreni veya ruhani bir evren olarak değil, bilgisayarlar tarafından oluşturulmuş dijital bir evreni ifade etmektedir (Dionisio, Burns, & Gilbert,

2013) Metaverse ortamının gerçek ötesi olarak tanımlanmasının sebebi, fiziksel gerçekliğin tam tersi bir yerde konumlanıyor olmasından kaynaklanmaktadır. İlk bölümlerde yer verildiği gibi fiziksel gerçeklik atomik parçalardan oluşurken Metaverse evreni 1 ve 0'lerden oluşmaktadır. Bu onun var oluş biçimidir.

Günümüzde Roblox, Spatial, Somnium space, The sondbox gibi birden fazla dijital evren bulunmaktadır. Bu tür sanal evrenlere kullanıcılar, sanal ve arttırılmış gerçeklik teknolojilerini kullanarak dahil olmaktadır. Metaverse ortamında kullanıcılar, diğer sanal ortamlarda olduğu gibi önceden tasarlanmış bir senaryoya dahil olmak yerine, kendi deneyimlerini kendileri yaratmaktadır. Bu da Metaverse'ü diğer sanal ortamlardan ayıran önemli bir özelliktir (Tasa, 2009). Bu koşulları sağlayana ilk Metaverse deneyimi Second Life'tır. Bu platformda kullanıcılar, deneyimledikleri mekânları kendi tercihlerine göre şekillendirme özgürlüğüne sahip olmaktadır. Second Life içinde tasarlanan mekan tercihleri genellikle sanal su altı barları, yüzen evler, pastoral fantastik ortamlar gibi pek çok örnek yer almaktadır (Görsel 14, Görsel 15) (Ferreira, 2012, s. 63–79).



Görsel 14: DanCoyote Antonelli (SL)



Görsel 15: Pencil Factory Dinteraktif Sanat Galerisi (SL)

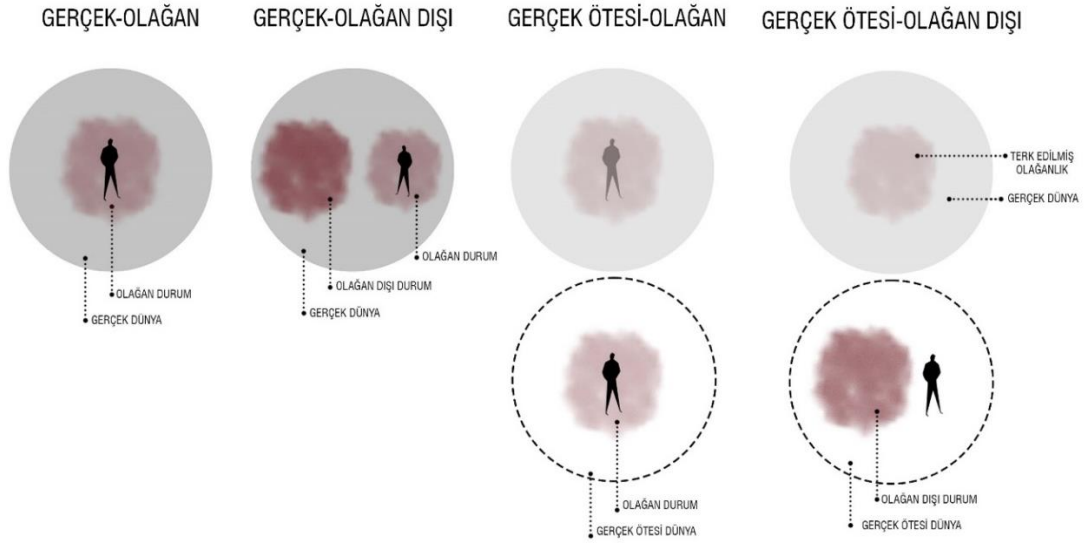
Metaverse ortamında gerçekçi, gerçekçi olmayan ve kaynaşmış olarak adlandırılan üç ortam bulunmaktadır. Schroeder ve çalışma arkadaşlarına göre (2001) gerçekçi ortamlar tasarımcıya bağlı olarak coğrafi ve fiziksel unsurları doğrudan yansıtan ortamlar olup gerçekçi olmayan ortamlar kullanıcının hayal gücüyle zenginleşen ortamlardır. Gerçekçi ortamlarda avatarlar aynı anda iki yerde bulunamadığı gibi hareket hızları da gerçek dünyadakine bağlı olarak sınırlandırılmaktadır. Dolayısıyla Metaverse'teki deneyimler de gerçeğe benzer olarak ilerlemektedir (Dwivedi, 2022, s. article no. 102542). Kaynaşmış ortamlar, gerçeklik temelli bir yapı üzerine kurulmakla birlikte, gerçekçi olmayan unsurları da içeren melez kurgular sunmaktadır. (Schroeder, Huxor, & Smith, 2001, s. 569–587). Bu durum ilk bölümlerde bahsedilen

gerçeküstücülerin olağan ortamda olağan dışını nesnelerle sağlama çabasına benzetilebilir. Metaverse ortamında kullanıcı gerçek hayatında tecrübe ettiği bütün deneyimleri gerçekleştirebildiği gibi, fiziksel dünyada yapamadıkları aktiviteleri de (uzaya gitmek, uçmak vb) yapabilmektedirler (Kye, Han, Kim, Park, & Jo, 2021, s. 32). Bu durumda Metaverse evrenindeki tek sınırlama insanın hayal gücü olmaktadır (Thawonmas & Fukumoto).

2.5. Bölüm Sonucu

Bu bölümde, gerçek, gerçek ötesi, olağan ve olağandışılık gibi temel kavramlar üzerinden yapılan kuramsal analizle hem bireysel algının dönüşümü hem de mekânsal tasarım süreçlerinin nasıl şekillendiği çok katmanlı bir biçimde ele alınmıştır. Kavramların tanımlarıyla birlikte aralarındaki karşılıklı ilişkiler sorgulanmış; bu ilişkilerin fiziksel ve sanal evrenler bağlamında mekâna nasıl yansıdığı derinlemesine tartışılmıştır. Özellikle, insan algısının ve deneyiminin, olağan ile olağandışı ya da gerçek ile gerçek ötesi arasındaki geçişkenliği nasıl yapılandığı; bu durumun, mimarlıkta tasarımsal özgürlük alanlarını nasıl dönüştürdüğü vurgulanmıştır. Bu noktada, kavramlar arasındaki etkileşimin yalnızca kuramsal bir çerçevede kalmayıp, mekânsal üretim pratiklerine doğrudan etki eden bir dinamik olduğu görülmektedir.

Gerçek ile gerçek ötesi ve olağan ile olağandışı kavramları arasındaki sınırların sabit ve keskin değil; aksine, bireyin deneyimleri, algısı ve çevresel etkileşimleri doğrultusunda sürekli yeniden tanımlanan ve dönüştürülebilen yapılar olduğu ortaya konulmuştur. İnsan zihni, algısal olarak tanıdık olanı "olağan", bilinmeyeni ise "olağandışı" olarak tanımlamakta; ancak bu yargı, zamanla tekrar ve deneyim yoluyla tersine dönebilmektedir. Aynı şekilde, fiziksel dünyanın nesnel gerçekliği ile dijital evrenin sunduğu simüle gerçeklik arasında net bir ayrım kurmak giderek zorlaşmakta; insan beyni, yeterli duyuşsal uyarılarla sanal bir ortamı da gerçekmiş gibi işleyebilmektedir. Bu noktada "gerçek ötesi", yalnızca fiziksel gerçekliğin dışında konumlanan bir alternatif düzlem değil; aynı zamanda bireyin bilişsel sınırlarını zorlayan ve yeniden yapılandıran bir etkileşim alanı olarak öne çıkmaktadır. Gerçeğin ötesine geçiş, aynı zamanda olağandışılığın içselleştirilmesini ve olağana evrilmesini de mümkün kılmaktadır. Yapılan bu inceleme sonucunda aşağıdaki grafik anlatım oluşturulmuştur (Şekil 8).



Şekil 8: Kavramlar arasındaki ilişkinin insan merkezli şeması

Bireyin gerçek, gerçek ötesi, olağan ve olağandışı kavramları arasında yer değiştirebilme potansiyeli, yalnızca fiziksel koşullarla değil, aynı zamanda algısal esneklikle doğrudan ilişkilidir. Bu noktada algı kavramı, çalışmanın kuramsal zemininde bir dönüm noktası işlevi görmektedir; bireyin olağandışına yönelik uyumlanma becerisi, zaman içinde alışkanlığa ve yeni bir olağan düzene evrilen bilişsel bir süreç olarak değerlendirilmektedir. Algı yalnızca duyuşsal bir deneyim değil; aynı zamanda geçmiş deneyimlerin, beklentilerin ve zihinsel kalıpların etkisiyle şekillenen aktif bir yorumlama biçimidir (Gürer, 1970).. Olağandışının zaman içinde tanıdık hale gelmesi, bu algısal yeniden yapılandırmanın doğal bir sonucudur. Dolayısıyla tasarımcının, kullanıcıya sunduğu deneyimin ilk etapta ne kadar olağandışı olduğu kadar, bu olağandışılığın hangi yollarla olağanlaşabileceğini de öngörmesi gerekmektedir. Bu öngörü, mekânın yalnızca biçimsel düzeyde değil, aynı zamanda zihinsel ve algısal düzeyde de nasıl işleyeceğine dair yaratıcı ve duyarlı bir yaklaşımı zorunlu kılmaktadır.

Algısal düzlemde gerçekleşen uyumlanma, tasarım sürecinde yaratıcılığı besleyen en önemli zeminlerden birini oluşturur. Çünkü bireyin olağandışına verdiği tepki, yalnızca estetik bir karşılaşma değil; aynı zamanda zihinsel bir kırılma ve yeniden yapılanma süreci olarak değerlendirilebilir. Yaratıcılık tam da bu noktada, olağanın dışına çıkma cesareti ve yeni olanla karşılaşmaya duyulan merakla ortaya çıkmaktadır. Tasarımcı, kullanıcıda bir algı kırılması yaratmak istiyorsa, yalnızca farklı ya da sıra dışı olanı üretmekle kalmamalı; aynı zamanda o farklılığın nasıl içselleştirileceğine

dair bir deneyim alanı kurgulamalıdır. Bu da yaratıcılığı yalnızca özgün formlar üretmekle sınırlı görmeyen; aksine, problem çözme yetisi, hayal gücü, deneyim kurgusu ve bilişsel esneklik gibi çok katmanlı bir süreç olarak ele alan bir yaklaşımla mümkündür. Özgünlük bu süreçte, yalnızca estetik bir sonuç değil, deneyimle iç içe geçmiş ve bireyin algı sınırlarını genişletebilecek bir potansiyel olarak değerlendirilmelidir. Bu bağlamda yaratıcılık, olağandışı mekân deneyimlerinin hem biçimsel hem de bilişsel olarak sürdürülebilirliğini sağlayan temel dinamiktir.

Bireyin algısal sınırlarının genişlemesiyle mümkün olan bu dönüşüm, mekânsal tasarımda olağanın dışına çıkma cesaretiyle somutlaşmaktadır. Tasarımcının hayal gücü ve yaratıcı iradesiyle biçimlenen mekân, yalnızca fiziksel bir çevre değil, aynı zamanda bireyin düşünsel ve duygusal tepkilerini tetikleyen bir deneyim alanına dönüşür. Olağandışı mekânların en belirgin özelliği, kullanıcının yerleşik beklentilerini sarsarak onu yeni bir farkındalığa yönlendirmesidir. Bu tür mekânlarda işlevsellik, sıradan estetik anlayışının ötesine geçer; biçim, doku, ışık, renk ve mekânsal düzenleme gibi öğeler, alışılmışın dışında bir bütünlük içerisinde yeniden kurgulanır. Gerçek ötesi bağlamda özellikle dijital ortamların sunduğu sınırsız tasarım olanakları, bu dönüşümü hem hızlandırmakta hem de daha önce fiziksel dünyada imkânsız görülen mekânsal kurguların deneyimlenmesine imkân tanımaktadır. Böylelikle olağandışı bir mekân, yalnızca mimari bir kurgu değil; aynı zamanda bireyin zihinsel kalıplarından sıyrılabilirdiği, düşünsel bir serbestleşme alanı hâline gelir.

Yaratıcılığın, bireyin deneyimlerinden ve çevresel koşullardan beslendiği kuramsal çerçevede açıklanırken; bu sürecin mekânsal tasarıma etkisi, bireyin algı sistemine yönelik farkındalık ve yönlendirme potansiyeliyle ilişkilendirilmiştir. Bu noktada olağandışılık, yalnızca form üzerinden değil, bireyin alışkın olduğu çevresel düzenin dışına çıkmasıyla oluşan algısal kırılmalar üzerinden değerlendirilmiştir. Dede'ye (2018) göre olağandışılık, bireyin mevcut sınırlarının dışına çıkması ve bu yeni koşullara uyum sağlama sürecini başlatması anlamına gelmektedir (Dede, 2018).. Bu durum, Venturi'nin (1991) mimarlık bağlamında dile getirdiği gibi, sınırların ve karşıtlıkların kabulüyle birlikte yeni düzene karşı geliştirilen uyumlanma ihtiyacını da beraberinde getirmektedir (Venturi, 1991). Mekânın olağandışı bir nitelik kazanması, bireyin henüz deneyimlemediği ve tanıdık olmayan bir çevresel yapı ile karşılaşması

anlamına gelmekte; zamanla bu yapının olağanlaşması, algısal adaptasyon sürecini tetiklemektedir. Ürün ve kullanıcı etkileşiminin ötesinde, içinde bulunulan mekânsal bağlamın değişmesiyle birlikte, bireyin referans noktalarının da dönüştüğü ifade edilmiştir (Dede, 2018).. Bu bağlamda çalışma, olağandışının tanımını yalnızca fiziksel biçim üzerinden değil, algı, deneyim ve zaman bileşenleri üzerinden ele alarak, mekânın olağandan nasıl ayrıştığını açıklamayı amaçlamıştır.

Sonuç olarak, çalışmada ele alınan kavramlar bireyin çevresiyle kurduğu ilişki, algısal deneyimleri ve bilişsel süreçleri çerçevesinde değerlendirilmiş; bu bağlamda gerçek, gerçek ötesi, olağan ve olağandışılık kavramları birbirinden ayrıştırılarak açıklanmış, ardından aralarındaki geçişkenlikler insan merkezli bir düzlemde kavramsal ve mekânsal olarak irdelenmiştir. Milay Köktürk'ün (2020) gerçeklik kavramını, “kendinde olan bizatihi var olan ise eğer, kendinde var olması ontolojik bir durum; ancak onun gerçeklik olarak bilinmesi ve ondan gerçek olarak bahsedilmesi epistemolojik bir durumdur” (Köktürk, 2020) şeklinde ifade etmesiyle birlikte, bireyin algısının gerçekliğe dair tanımlar üzerinde belirleyici olduğu ortaya konulmuştur. Aynı şekilde algı üzerine yapılan açıklamalarda, bireyin daha önce karşılaştığı olaylar doğrultusunda çevresini yorumlamaya devam ettiği ve duyuşsal adaptasyon sayesinde olağandışının zamanla olağana dönüşebildiği vurgulanmıştır. Çalışmada bu dönüşüm süreci, şekiller ve görseller aracılığıyla mekânsal bir bağlama oturtulmuş; bireyin gerçek, gerçek ötesi, olağan ve olağandışı deneyimleri kavramlar arası çapraz ilişkiler üzerinden modellenmiştir. Tasarım ve yaratıcılık başlıkları altında ise, yaratıcı sürecin deneyimle ve çevresel etkenlerle şekillendiği, Wallas'ın dört aşamalı yaratıcılık modeli ve çevresel faktörlerin yaratıcı sürece etkisi üzerinden açıklanmıştır (Wallas, 1926). Bu doğrultuda teorik çerçevede ortaya konulan ilişkiler, çalışmanın uygulama kısmına temel oluşturacak biçimde bütüncül olarak yapılandırılmıştır.

Bu bölümde ortaya konan kuramsal çerçeve, araştırma sürecinde kullanılacak analiz yöntemlerine ve yorumlamalara yön vererek çalışmanın uygulama kısmına temel oluşturmaktadır.

3. ARAŞTIRMA

Çalışmanın araştırma bölümünde kavram sözlüğünde bahsedilen kavramlar temel alınarak Buildner tarafından düzenlenen Virtual Home Tasarım yarışmasının ikinci edisyonunda ilk üç dereceye giren projelerin içerik analizinin yapıldığı ve bu şekilde tasarımcıların gerçek ötesi ortamdaki üretim süreçleri üzerinden bir raporlama gerçekleştirildiği bölümdür.

Seçilen tasarım yarışmasının düzenleyicisi olarak Buildner, mimarlara inovasyonlarını sergilemeleri ve küresel düzeyde etkileşim kurlmaları için onlara bir platform sunarak yarışmalar oluşturan mimarlık yarışması organizatörüdür. Tasarım yarışmaları, daha önce de bahsedildiği gibi, tasarımcının hem özgürlük alanı hem de sektör için kaynak oluşturmaktadır. Tasarım yarışmaları sayesinde pek çok tasarımcı ve tasarımcı adayı kendi hayal gücünü ortaya çıkaracak üretimlerde bulunabilir. Tasarım yarışmaları bu yönden tasarımcının öğrencilik dönemiyle profesyonel hayat arasındaki köprüdür. Oluşturulan bu köprü sayesinde üretilen tasarımın çok ötesinde güncel mimarlık pratiğine dair fikirler ortak zemine gelmektedir (Özçelik, Öztaş, & Salihoğlu, 2020).

Çalışma kapsamında seçilen Virtual Home yarışmasının hedefi, tez çalışmasının konu edindiği sorulara paralellik göstermektedir. Bu doğrultuda yarışma içerisinde jürinin merak ettiği sorular; “fiziksel sınırlar olmadan, sanal bir ev için hangi önemli hususların dikkate alınması gerekir? Tasarımcılar sanal evlerini hangi bağlamda yerleştirmeyi seçiyor? Sanal bir evi fiziksel bir evle veya sanal mimariyi fiziksel mimariyle bağlayan ilişkiler nelerdir?” şeklinde sıralanabilir.

Yarışmanın ikinci edisyonunda dereceye giren projeler ise aşağıdaki şekilde sıralanabilir;

1. Ödül Kazananı:

Proje adı: **Ephemeral Domiciles**

2. Ödül Kazananı:

Proje adı: **The Roof Over Memories, Dreams and Present**

3. Ödül Kazananı:

Proje adı: **Driss' Virtual Home - A Virtual Utopia Drawn by Transference**

3.1. Yöntem: Nitel İçerik Analizi ve Strüktürü

Nitel araştırmalar, genellemelerden ziyade bilginin derinliği ve özgünlüğünün önemli olduğu iddiasını savunarak, büyük örneklem yerine daha küçük çalışma gruplarından elde edilen verilere odaklanır (Baltacı A. , 2019). Görüşme, gözlem ve içerik analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı nitel araştırmalar; yeterince tanımlanmamış veya fark edilmemiş problemlerin anlaşılmasını ve onları doğal bağlamları içinde, gerçekçi ve derinlemesine bir şekilde ele alınmasını sağlayan öznel-yorumlayıcı bir süreci ifade etmektedir (Seale, 1999).

Nitel araştırmalarda araştırmacı, toplanan verilerin kendi gerçekliğini çarpıtmadan ve bağlamından koparmadan, var oldukları halleriyle kullanmaya çalışmaktadır (Miles & Huberman, 1994). Toplanan verilerin analizinde genel olarak betimsel analiz ya da içerik analizi kullanılmaktadır.

İçerik analizi; araştırmanın özünde bulunan temaları, anlamları ve kalıpları belirlemek amacıyla toplanan verilerin sistematik bir şekilde incelenip yorumlanması yöntemidir (Baltacı A. , 2017); (Eysenbach & Köhler, 2002); (Miles & Huberman, 1994). İçerik analizi tümevarımcı ve tümdengelimci şeklinde iki farklı yaklaşımla uygulanabilir. Tümevarımcı yaklaşımında kategoriler, toplanan verilerin analizinden elde edilirken; tümdengelimci yaklaşımında kategoriler, analiz edilecek verilerden önce belirlenmiş olur (Goel, Ganesh, & Arshinder, 2019)

Bu çalışmada, Virtual Home yarışmasına ait verilerin (pafta ve jüri değerlendirmeleri) nitel analizi için tümdengelimci (deductive) tematik içerik analizi yöntemi benimsenmiştir. Tematik kodlama yönteminin tercih edilmesinin nedeni, araştırmanın teorik çerçevesinin önceden belirlenmiş kavramlar ve temalar üzerinde şekillenmiş olmasıdır.

Araştırmada "gerçeklik", "gerçek ötesi", "olağanlık", "olağan dışılık" ve "yaratıcılık-özgünlük" gibi temel kavramlar çalışmanın başından itibaren net bir biçimde tanımlanmış ve sınırları çizilmiştir. Bu nedenle verilerin analizi sırasında, elde edilen bulguların doğrudan bu kavramlarla ilişkilendirilerek tutarlı ve sistematik bir analiz gerçekleştirilmesi amaçlanmıştır. Bu doğrultuda içerik analizinin kavramsal çerçevesi çalışmanın literatür bölümünün omurgasını oluşturan üç ana tema üzerinden şekillendirilmiştir:

1. Gerçek ve gerçek ötesi (Reality & Beyond)
2. Olağan ve olağandışı (Ordinary & Extraordinary)
3. Yaratıcılık ve özgünlük (Creativity & Originality)

Her ana tema, analiz sürecinde daha derinlikli bir çözümleme yapılabilmesini sağlayacak biçimde alt temalarla desteklenmiş, analizler görselleştirilirken her alt temaya bir renk atanmıştır.

Birinci ana tema olan *Gerçek ve Gerçek Ötesi*, sanal ortamda fiziksel gerçekliğin temsil biçimlerini ve bu temsillerin kavramsal boyutlarını ele almaktadır. Bu temanın alt temaları:

1.1. Fiziksel gerçekliğin sanal temsili, (mavi)

(Gerçek dünyadaki fiziksel mekân, obje ve öğelerin dijital ortama aktarımı, sanal dünyada birebir temsil edilmesi, fiziksel referanslarla kurulan bağlar)

1.2. Gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma (sarı)

(Gerçekliğin farklı katmanlara ayrılması, fiziksel olguların kavramsal/simgesel formlara dönüştürülmesi, çok katmanlı mekânsal anlatılar)

1.3. Sanal mekanın kavramsal ve yapısal sorgulanması (mor)

(Sanal mekânın ne olduğu, nasıl oluştuğu, sınırları, işlevleri ve mekânsal bileşenleri üzerine düşünsel ve tasarımsal tartışmalar)

İkinci ana tema olan *Olağan ve Olağan Dışı*, gündelik deneyimlerin dijital bağlamda nasıl dönüştüğü ve mekânsal ifadeye nasıl yansıdığı üzerine odaklanmaktadır. Bu temanın alt temaları:

2.1. Duyusal estetik ve yaşamsal deneyimler, (mavi)

(Bireyin duyularıyla kurduğu etkileşimler, mekânsal hissiyat ve deneyimler, estetik algı vb.)

2.2. Olağanlık ve olağan dışılığın mekânsal yansımaları, (sarı)

(Sıradışı, beklenmedik, alışılmışın dışındaki öğelerin fiziksel/algısal mekânlara yansımaları)

2.3. Olağanlaşma ve mekânsal adaptasyon süreçleri (mor)

(Zamanla alışma, adaptasyon, mekânın kanıksanması, normalleşme halleri)

Üçüncü ana tema olan *Yaratıcılık ve Özgünlük*, dijital tasarım ortamlarında bireysel üretim biçimlerini ve sanal kimlik oluşumlarını kapsamaktadır. Bu temanın alt temaları:

3.1.Yaratıcılık ve sanal tasarım süreci, (mavi)

(Sanal mekânın estetik, kavramsal veya teknik olarak yaratılması, yeni fikirler, atmosfer kurma, sinematik anlatım vb.)

3.2.Dijital etkileşim ve mekânsal özelleştirme süreçleri, (sarı)

(Sanal dünyada etkileşimli deneyimler, kişiselleştirilen alanlar, hareketli yapılar, sınırlar, bağlamlar)

3.3. Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası. (mor)

(Kullanıcının kimliğini, duygusal durumunu, kişisel deneyimlerini sanal alanda yansıtmayı)

Bu tematik yapı, araştırmanın içerik analizine yön vermekle birlikte, metin içerisindeki kavramsal yoğunlukların ve bağlamsal ilişkilerin sistematik olarak değerlendirilmesine olanak sağlamaktadır.

Araştırma sürecinin tematik yapısı oluşturulduktan sonra, temalarla ilişkili kelimelerin metin içerisindeki anlamlı bağlantıları belirlenmek amacıyla Voyant Tools veri analizi aracı kullanılmıştır. İlk iki ana tema olan ‘gerçek ve gerçek ötesi’ ile ‘olağan ve olağan dışı’ için proje paftaları incelenmiştir. Üçüncü ana tema olan ‘yaratıcılık ve özgünlük’ için ise jüri raporları analiz edilmiştir. Bunun sebebi, projelerin yaratıcı ve özgün tasarım özelliklerinin paftalardan ziyade jüri yorumlarından elde edilebileceğidir.

Öncelikle paftalarda yer alan proje raporu metinleri içinde yüksek frekanslı kelimeler belirlenmiş ve bu kelimelerin kullanım sıklıkları analiz edilmiştir. Sonrasında, kelimeler arasındaki ilişkiler ve bağlamlar incelenerek bir bağlam ağı oluşturulmuştur. Bu analiz süreci, metnin derinlemesine incelenmesine olanak tanımış ve temalara uygun anahtar kelimelerin belirlenmesini sağlamıştır. Böylelikle, proje raporunda öne çıkan ve yoğun şekilde kullanılan temalar erken aşamada saptanabilmektedir.

Bir sonraki aşamada ise, içerik analizi yöntemi uygulanmıştır. Bu çalışmanın içerik analizi sürecinde ilk iki tema için öncelikle proje paftalarında bulunan metinler *Voyant Tools* adlı dijital metin analiz aracına yüklenmiştir. Programın “Edit” sekmesinde yer alan ve sistem tarafından otomatik olarak oluşturulan kelime listesi temel alınarak, tez konusuyla ve ilgili literatürle anlamlı ilişkiler kurabilecek nitelikteki kavramlar manuel olarak seçilmiştir (Görsel 16).



Term	Count
virtual	11
world	10
reality	9
memories	7
life	7
digital	7
past	5
new	5
instant	5
information	5
emotions	5
become	5
beauty	5
used	4
spaces	4

Görsel 16: Voyant Tool “Edit” sekmesinde yer alan ve sistem tarafından otomatik olarak oluşturulan kelime

Seçilen kelimeler, daha önce belirlenen iki ana tema çerçevesinde (1. Gerçek ve Gerçek Ötesi, 2. Olağan ve Olağan Dışı) sınıflandırılmıştır. Ardından projenin jüri raporları incelenmiş ve aynı adımlar üçüncü ana tema (3. Yaratıcılık ve Özgünlük) için gerçekleştirilmiştir. Ardından üç ana temaya ait bütün anahtar kelimeler tek bir tabloda listelenmiştir (Tablo 1).

Tablo 1: Voyant Tools üzerinden seçilen anahtar kelimelerin ana temalara göre dağılımı örneği

1 GERÇEK VE GERÇEK ÖTESİ	2 OLAĞAN VE OLAĞANDIŞI	3 YARATICILIK VE ÖZGÜNLÜK
Anahtar kelime (x kere)	Anahtar kelime (a kere)	Anahtar kelime (A kere)
Anahtar kelime (y kere)	Anahtar kelime (b kere)	Anahtar kelime (B kere)
Anahtar kelime (z kere)	Anahtar kelime (c kere)	Anahtar kelime (C kere)

Sınıflandırma işlemi yapılırken anahtar kelimelerin kullanım sıklıkları yanlarına parantez içinde eklenmiştir. Tezin teorik kısmını besleyen ancak metin içerisinde yalnızca birer kere geçen kelimeler *nadir kullanımlar* olarak kategorileştirilmiş ve analiz dışı bırakılmıştır.

Sınıflandırma işleminin ardından her bir kelime, Voyant Tool analiz aracından elde edilen, metin içindeki kullanıldığı bağlamla birlikte analiz edilmiştir. Bu süreçte kelimenin geçtiği her metin dikkatlice incelenmiş ve metinler her ana temaya ait üç alt temanın renkleri doğrultusunda sınıflandırılmıştır. Bu işlem için çeşitli dijital araçlar kullanılmıştır (Görsel 17).

“PHYSICAL

returning back into their environment. Whether it is virtual or	physical	home, it always has its limit. The spirit VVH0 conveys
would depend on individual preferences, instead of money and force. +	physical	Disability People with Physical / Mental disability will be the main
preferences, instead of money and force. +Physical Disability People with	physical	/ Mental disability will be the main target user and expected
social justice and equity Due to the non-existence of	physical	limits in the virtual environment, people with extremity disability will
at will. An Ephmeral Glimpse VV#0 is the primary	physical	media of virtual home because of the mobility and flexibility

Görsel 17: Voyant Tools analiz sitesi verileri- anahtar kelimenin geçtiği metinler

Örneğin, 1. Projede yer alan “physical” kelimesi birinci ana tema kapsamında değerlendirilmiş ve metin içerisinde 5 kez geçtiği tespit edilmiştir. Ardından metinde ‘physical’ kelimesinin geçtiği 5 farklı bağlam incelendiğinde 1.1. Alt tema için 3 bağlam tespit edilmiştir ve 1.1. alt tema için mavi renge boyanmıştır. Kalan 2 ifade ise ana tema kapsamı dışında kaldıkları için bağlam dışı olarak kabul edilmiştir ve griye boyanmışlardır. Aynı yöntem tüm anahtar kelimeler için uygulanmıştır.

Alt temalara göre sınıflandırılan anahtar kelimelerin bulundukları metinler, gerekçeleriyle birlikte tablolaştırılmıştır. Aşağıda tablonun bir örneği yer almaktadır (Tablo 2).

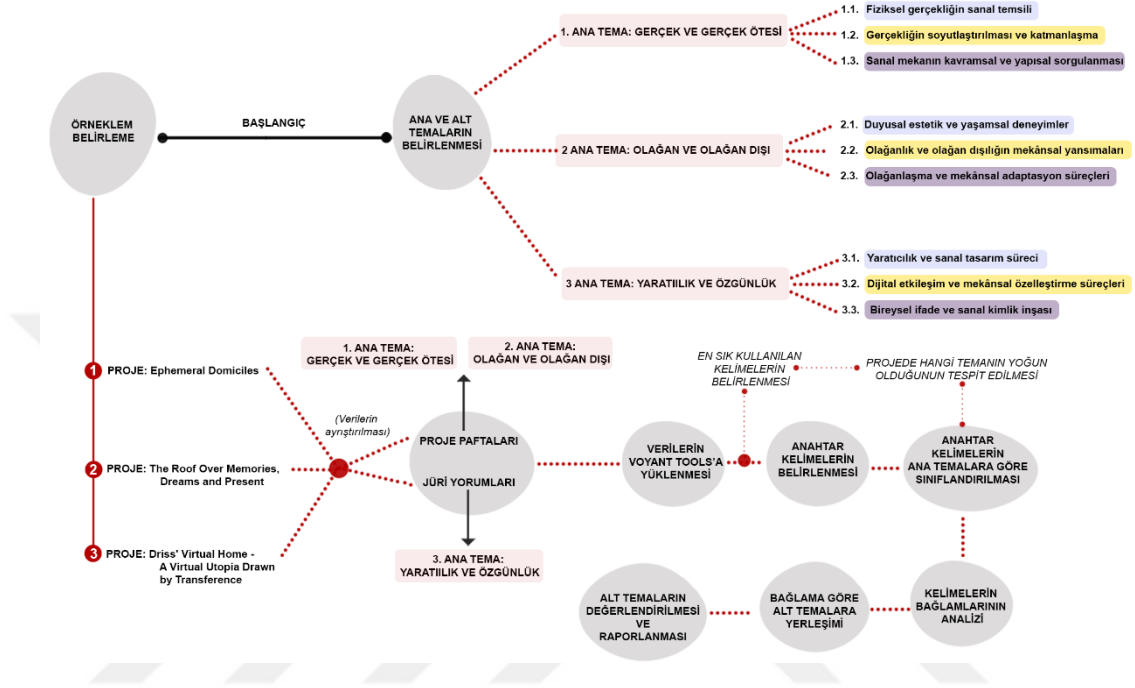
Tablo 2: Alt temalara göre sınıflandırılan anahtar kelimeler ve bağlamları Tablosu örneği

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA

Son aşamada ise, her alt temanın altında toplanan metinler ve gerekçeler yorumlanarak, söz konusu alt temaların metindeki anlamını ve işlevini ortaya koyan analiz bulguları elde edilmiştir. Böylece metnin kavramsal katmanları hem kelime

düzeyinde hem de tematik bağlamda derinlemesine incelenmiş ve çalışma kapsamındaki teorik çerçeve ile ilişkilendirilmiştir.

Bu bağlamda tez çalışmasının araştırma kısmını oluşturan içerik analizinin strüktürü şu şekildedir (Şekil 9);



Şekil 9: Analiz strüktürü

İçerik Analizi süreci aşağıdaki gibi özetlenebilir;

1. Metnin dijital ortama aktarılması:

Analizi yapılacak metin, Voyant Tools adlı dijital metin analiz aracına yüklenmiştir.

2. Sıklık temelli kelime analizi:

Metinde en sık tekrarlanan kelimeler, Voyant Tools tarafından otomatik olarak tespit edilmiştir. Bu veriler doğrultusunda kelimelerin kullanıldığı bağlamlar ve birbirleriyle olan ilişkileri analiz edilmiştir.

3. Çalışmanın literatürüyle ilişkili kavramların seçilmesi:

Voyant Tools'a yüklenen proje paftaları ve jüri yorumlarının otomatik olarak belirlenen kelime listesinden tez konusu ve ilgili literatür bağlamında anlamlı olanlar manuel olarak seçilmiştir.

4. Kelime-sıklık ve tematik sınıflandırma:

Manuel olarak seçilen kelimeler önceden tanımlanmış üç ana tema altında sınıflandırılmıştır; böylece metin içerisinde hangi temaların daha baskın olduğu ve hangi temaların daha yoğun kullanıldığı belirlenmiştir:

1. Ana tema: gerçek ve gerçek ötesi (1. Proje için 20 kelime)
2. Ana tema: olağan ve olağan dışı (1. Proje için 7 kelime)
3. Ana tema: yaratıcılık ve özgünlük (1. Proje için 8 kelime)

5. Kelime bağlamlarının incelenmesi:

Her bir kelimenin metin içinde geçtiği tüm bağlamlar dikkatlice analiz edilmiştir.

6. Alt temalara yerleştirme:

İlgili metinler, her ana temanın altında yer alan üç alt temaya göre yeniden sınıflandırılmıştır ve gerekçeleriyle birlikte tablolaştırılmıştır.

7. Alt temalar üzerinden yorumlama:

Her alt temada sınıflandırılan metinler yorumlanarak, metnin tematik açıdan hangi anlam katmanlarını barındırdığı ortaya konmuştur.

8. Analiz sonuçlarının derlenmesi:

Elde edilen bulgular hem temalar hem alt temalar üzerinden yorumlanarak içerik analizinin sonuçları değerlendirilmiştir.

3.2. Analiz ve Bulgular

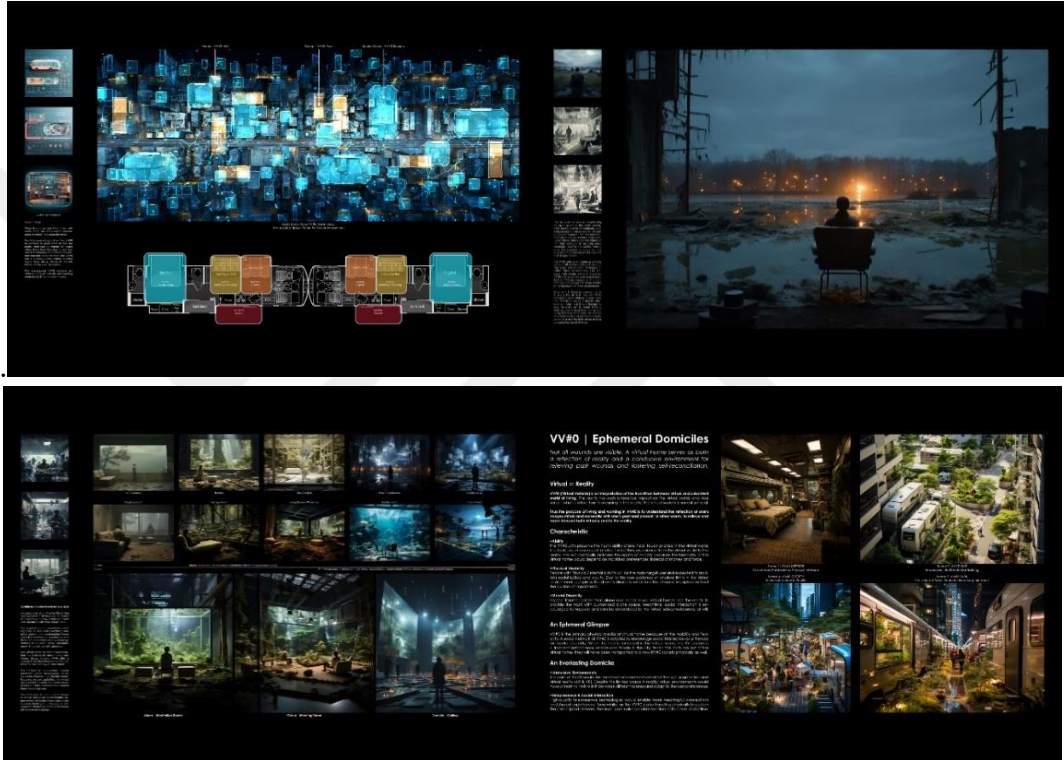
Bu analiz çalışması Buildner tarafından gerçekleştirilen Virtual Home yarışmasına ait paftalar ve jüri değerlendirmelerinin içerik analizi belirlenen üç ana tema üzerinden gerçekleştirilmiştir;

1. *Gerçek ve gerçek ötesi* arasındaki mekansal diyalektik,
2. *Olağan yaşam pratiklerinin* dijital ortamdaki dönüşümü ve
3. *Yaratıcılık ve özgünlük* parametrelerinin tasarım kararlarına yansıması.

Analizler, jürinin özellikle sanal mekânların yaratıcı kurgusu, bireysel deneyimlere olan duyarlılığı ve dijital ortamda çok yönlü özelleştirme olanaklarına verdiği önemi açık biçimde ortaya koymaktadır. Aşağıdaki tablolar ve alıntı eşleştirmeleri, bu dinamikleri sistematik olarak özetlemektedir.

3.2.1 Ephemeral Domiciles proje analizi

Yarışmada birincilik derecesini kazanan Ephemeral Domiciles projesi Dongqi Chen ve Yulun Liu'nin tasarımıdır. Ephemeral Domiciles özellikle savaş sonrası rehabilitasyonu ve sosyal entegrasyonu sağlamak için gerçek bir karavanın içinde kurgulanmış sanal ev sistemidir. Fiziksel kabuğu mobilite ve temel ihtiyaçları karşılarken, sanal katmanı sınırsız sosyal imkân sunmaktadır. Projenin özünde, sanal ve fiziki yapının entegrasyonu bulunmaktadır. Fiziksel mekân olarak karavan kullanıcının temel ihtiyaçlarına yönelik işlevleri karşılarken, sanal arayüz kullanıcının ruh haline ve ihtiyaçlarına göre genişleyebilen dinamik bir ortama dönüşmektedir.



Görsel 18: 1.Proje paftaları – kaynak: (<https://architecturecompetitions.com/virtualhome2/>)

Proje paftalarında yer alan rapora göre en çok kullanılan 5 anahtar kelime; virtual (24); social (11); home (11); society (8) ve reality (8) olmuştur (Görsel 19). Sanal mekân kurgusunun temelini oluşturan bu anahtar kelimelerin metin içerisinde yoğun biçimde yer aldığı görülmektedir.

birlikte kullanıldığı *wounds, wounded, help, transported, physical, environment* kelimelerinin, kullanıcının sanal gerçekliği bir çeşit yardım aracı olarak değerlendirdiğini düşündürmektedir. Aynı zamanda *social, society, network, interaction* gibi kelimelerin kullanımı, sanal ev olgusunun toplumsal bağlamda nasıl ele alındığını göstermektedir.

Metnin detaylı analizi için yukarıda belirtilen ve en sık kullanılan beş anahtar kelime listesi oluşturulmuştur. Bu listenin devamı için ise kelime ağında birlikte kullanılan kelimelerle beraber metnin genelinde kullanılan ve çalışmanın teorik kısmında da bahsedilmiş olan ortak kelimler tespit edilmiş ve buna göre anahtar kelime listesi Tablo 3'te genişletilmiştir.

Birinci projenin anahtar kelimeleri ana temalara göre gruplandırıldığında “gerçek ve gerçek ötesi” ana temasının projede yoğun olarak kullanıldığı tespit edilmiştir.

Tablo 3: Ephemeral Domiciles projesi Anahtar kelimelerin kullanım sıklığı ve ana temalara göre dağılım tablosu

1 GERÇEK VE GERÇEK ÖTESİ	2 OLAGAĞAN VE OLAGAĞANDIŞI	3 YARATICILIK VE ÖZGÜNLÜK
Virtual (24)	Ability (3)	I enjoy (1)
Reality (8)	Feel (3)	Smart to Recognize (1)
Physical (5)	Adapt (1)	Convincing (1)
level (5)	Experience (1)	Richly (1)
World (4)	Everlasting (1)	The author took advantage of (1)
Limit / Limited / Limits (4)	Depend (1)	Powerful suggestions (1)
Space (3)	Immersive (1)	Spatially interesting (1)
Physically (2)		Meaningful limitation (1)
Digital (2)		
Existence (1)		
Levels (1)		
Online / offline (1)		
Real (1)		
Realistic (1)		
Surreal (1)		
Virtually (1)		
Vr (1)		

Tablo 3'te yer alan anahtar kelimeler, Voyant Tools analiz sitesi aracılığıyla bulundukları metne kattıkları anlam doğrultusunda analiz edilmiştir. İlk olarak analiz edilen anahtar kelime “*virtual*” olup metinlerde toplam 24 kez geçmektedir. Ancak bu sayı yalnızca kelimenin frekansını, yani nicel tekrarını ifade etmektedir. Tematik içerik

analizinin temel amacı sözcüklerin geçtiği metinlerin anlamlarını yorumlayarak nitel bir veriye ulaşmaktır. Bu doğrultuda, “*virtual*” kelimesinin kullanıldığı her cümle ayrı ayrı incelenmiş, kelimenin farklı cümlelerde nasıl anlam kazandığı değerlendirilmiştir. Böylece aynı kelimenin farklı tematik bağlamlarda üstlendiği roller analiz edilerek ilgili alt temalarla eşleştirilmiştir. Metinlerde yalnız 1 kere kullanılan ama literatür çerçevesinde önem arz eden kelimeler “nadir kullanım” başlığı altında toplanmıştır. Bu kelimelerin metinlerde birer kere tekrarı metin içerisindeki yoğunluklarının az olduğu ifade etmekle birlikte, çalışmanın literatürü kapsamında önemli bulunduklarından analize dahil edilmişlerdir.

- **Anahtar Kelimelerin Gerçek ve Gerçek Ötesi Ana Teması Üzerinden Analizi**

Birinci ana temaya ait olan anahtar kelimeler, bulundukları metnin bağlamına göre analiz edilmiştir. Bunun için Voyant Tools analiz aracı kullanılmıştır.



Şekil 10: Birinci ana temaya ait alt temaların gösterimi

Aşağıda proje raporu içerisinde anahtar kelimeler ile ilişkilenen cümleler ana temanın alt temalarına atanan renklere göre kodlanmıştır. Buna göre mavi renk; fiziksel gerçekliğin sanal temsili, sarı renk; gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma, mor

renk; sanal mekanın kavramsal ve yapısal sorgulaması alt temalarını ifade etmektedir. (Görsel 21).

“VIRTUAL”			
1	of relief returning back into their environment. Whether it is	virtual	or physical home. it always has its limit. The spirit
2	is a life attitude to see, hear, feel from both	virtual	or realistic environment. And treat it as a therapy to
3	of how VV#0 can assist with mental health from	virtual	home. The sequential, and perpetually spiraling story of John was
4	its core, family alienated. death financial ruin, self-sabotage. The	virtual	home of John is built base-don the 3 levels .
5	room. Theater, and Therapy room. Focusing on solo activities, the	virtual	environment is a reflection of the deeper mind of John
6	wound from the crucial wars. The 2nd level of John's	virtual	home is set up based on a remarkable improvement of
7	VV#0 Ephemeral Domiciles Not all wounds are visible. A	virtual	home serves as both a reflection of reality and a
8	conductive environment for relieving past wounds and fostering s...	virtual	- Reality VV#0 (Virtual Vehicle) is a interpretation of the
9	past wounds and fostering self-reconciliation. Virtual - Reality VV...	virtual	Vehicle) is a interpretation of the transition between virtual and
10	0 (Virtual Vehicle) is a interpretation of the transition between	virtual	and subsistent world of living. The reality has such a
11	living. The reality has such a indelible impact on the	virtual	world, and vice versa - what is virtual has its meaning
12	impact on the virtual world, and vice versa - what is	virtual	has its meaning in the reality. The virtual society is
13	what is virtual has its meaning in the reality. The	virtual	society is surreal yet real. Thus the purpose of living
14	host's ability of see, hear, touch and feel in the	virtual	world. The hosts are encouraged to reflect what they experience
15	hosts are encouraged to reflect what they experience from the	virtual	world to the reality. This will drastically increase the equity
16	increase the equity of society because the hierarchy of the	virtual	home would depend on individual preferences; instead of money and
17	Due to the non-existence of physical limits in the	virtual	environment, poeple with extremity disability will obtain the chance to
18	impairment. +Mental Disability Psychic trauma comes from alon...	virtual	home has the ability to provide the hosts with customized
19	is encouraged to happen and can be embedded to the	virtual	subconsciousness at will. An Ephmeral Glimpse VV#0 is the
20	Ephmeral Glimpse VV#0 is the primary physical media of	virtual	home because of the mobility and flexibility. A social network
21	for mental disability. When the host is immersed in the	virtual	home, the RV becomes a transient autonomous vehicle and travels
22	in the city. When the hosts are out of the	virtual	home, they will have been transported to a new RV.
23	VV#0 would be immersive environments created through augme...	virtual	reality (AR & VR). Despite the limited space in reality, virtual
24	virtual reality (AR & VR). Despite the limited space in reality,	virtual	environments would have almost no limit to shift between different
“REALITY”			
1	visible. A virtual home serves as both a reflection of	reality	and a conducive environment for relieving past wounds and fostering
2	environment for relieving past wounds and fostering self-reconciliation. Virtual -	reality	VV#0 (Virtual Vehicle) is a interpretation of the transtition
3	the transition between virtual and subsistent world of living. The	reality	has such a indelible impact on the virtual world, and
4	vice versa - what is virtual has its meaning in the	reality	. The virtual society is surreal yet real. Thus the purpose
5	to relieve and move forward both virtually and in the	reality	Characteristic +Ability The VV#0 units preserve the host's ability
6	reflect what they experience from the virtual world to the	reality	. This will drastically increase the equity of society because the
7	0 would be immersive environments created through augmented and virtual	reality	(AR & VR). Despite the limited space in reality, virtual environments
8	and virtual reality (AR & VR). Despite the limited space in	reality	, virtual environments would have almost no limit to shift between
“PHYSICAL”			
1	returning back into their environment. Whether it is virtual or	physical	home, it always has its limit. The spirit VV#0 conveys
2	would depend on individual preferences; instead of money and force. +	physical	Disability People with Physical / Mental disability will be the main
3	preferences; instead of money and force. +Physical Disability People with	physical	/ Mental disability will be the main target user and expected
4	social justice and equity. Due to the non-existence of	physical	limits in the virtual environment, poeple with extremity disability will
5	at will. An Ephmeral Glimpse VV#0 is the primary	physical	media of virtual home because of the mobility and flexibility
“LEVEL”			
1	function layout from Alone, Group to Society based on the	level	of privacy. The pre-scripted VV#0 network enables a
2	efficient meeting chances of different users to meet. The 3rd	level	for John is considerably an open space to the VV
3	space to the VV#0 society. After the first 2	level	of treatment, John is encouraged to reconcile with his past
4	on the optimized relief therapy of "shell shock". The 1st	level	of home system include Meditation room, Notekeeper, Reading room
5	as a unhealed wound from the crucial wars. The 2nd	level	of John's virtual home is set up based on a
“WORLD”			
1	is a interpretation of the transtition between virtual and subsistent	world	of living. The reality has such a indelible impact on
2	The reality has such a indelible impact on the virtual	world	, and vice versa - what is virtual has its meaning in
3	ability of see, hear, touch and feel in the virtual	world	. The hosts are encouraged to reflect what they experience from
4	are encouraged to reflect what they experience from the virtual	world	to the reality. This will drastically increase the equity of



Görsel 21: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-Voyant Tools

Yukarıdaki görsellerde anahtar kelimelerin bulunduğu metinlerin alt temalara göre renklendirilerek dağılımı gösterilmiştir. Bu veriler sonucunda *virtual* kelimesinde 9, *physical* kelimesinde 3, *reality* ve *physially* kelimelerinde 2, *world* ve *space* kelimelerinde birer ifadenin, nadir kullanımlarda ise 7 farklı anahtar kelimenin ‘Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili’ alt temasına ait olduğu, *virtual* anahtar kelimesinden 6, *reality*’den 4, *world* kelimesinden ve nadir kullanımlardan 3 ifadenin ‘Gerçekliğin Soyutlaştırılması ve Katmanlaşma’ alt temasına ait olduğu, yine *virtual* kelimesinden 6, *reality*’den 1, *level* kelimesinden 3, *space* kelimesinden 2 ve nadir kullanımlardan 7 ifadenin ‘Sanal Mekânın Kavramsal ve Yapısal Sorgulanması’ alt temasına ait olduğu tespit edilmiştir.

Buna göre alt temalara göre sınıflandırılan anahtar kelimelerin bulunduğu ifadeler, metin alıntıları ve açıklamalarıyla beraber aşağıda Tablo 4-5-6’da gösterilmiştir.

Tablo 4: Anahtar kelimelerin “Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
VIRTUAL	<i>Whether it is virtual or physical home, it always has its limit</i>	Sanal ve fiziksel evlerin benzer sınırlara sahip olduğu belirtilmektedir.
	<i>It is a life attitude to see, hear, feel from both virtual or realistic environment.</i>	Duyularla her iki ortamın da deneyimlenebileceği aktarılmıştır.
	<i>The virtual home of John is built base-on the three levels</i>	Sanal ev, fiziksel yapıyı andıran bir şekilde tasarlanmaktadır.
	<i>... host's ability of see, hear, touch and feel in the virtual world</i>	Sanal dünyada fiziksel duyuların varlığı vurgulanmaktadır.
	<i>Due to the non-existence of physical limits in the virtual environment...</i>	Fiziksel sınırların yokluğu sanal ortamda öne çıkmaktadır.
	<i>When the host is immersed in the virtual home the RV becomes a transient autonomous vehicle...</i>	Sanal ev deneyimi, fiziksel bir aracın davranışını etkileyerek fiziksel gerçekliği dönüştürmektedir.
	<i>When the hosts are out of the virtual home, they will have been transported to ...</i>	Sanal ortam, fiziksel konum değişimini simüle ederek mekânsal gerçeklik hissi yaratmaktadır.
	<i>VV#0 would be immersive environments created through augmented virtual reality (AR & VR).</i>	Artırılmış sanal gerçeklik teknolojileriyle fiziksel deneyimin sanal ortama taşındığı vurgulanmaktadır.
	<i>Despite the limited space in reality, virtual environments would have almost no limit...</i>	Sanal ortamların fiziksel mekân sınırlamalarını aşarak alternatif bir temsil sunduğu ifade edilmektedir.
REALITY	<i>A virtual home serves as both a reflection of reality and a conducive environment</i>	Sanal evin, fiziksel gerçekliğin bir yansıması olarak işlev gördüğü belirtilmektedir.
	<i>... be immersive environments created through augmented and virtual reality (AR & VR)...</i>	Gerçekliğin sanal yollarla yeniden üretildiği bir deneyim ortamı sunulmaktadır.
PYSICAL	<i>Whether it is virtual or physical home</i>	Fiziksel gerçekliğin sanal biçimde temsil edildiğini göstermektedir.
	<i>Due to the non-existence of physical limits in the virtual environment...</i>	Fiziksel sınırların sanal ortamda ortadan kalkması, fiziksel gerçekliğin sanalda yeniden kurgulanmasını ifade etmektedir.
	<i>... primary physical media of virtual home...</i>	Sanal evin fiziksel bir altyapıya dayandığı belirtilerek fiziksel gerçekliğin temsili vurgulanmaktadır.
WORLD	<i>...ability of see, hear, touch and feel in the virtual world</i>	Sanal dünyada fiziksel duyuların deneyimlenebileceği vurgulanarak, fiziksel gerçeklik temsili güçlendirilmektedir.
SPACE	<i>Despite the limited space in reality, virtual environments would have almost no limit...</i>	Fiziksel mekânın sınırlılığı ile sanal mekânın sınırsızlığı karşılaştırılarak fiziksel gerçekliğin sanal ortamda aşılması vurgulanmaktadır.
PYSICALLY	<i>... transported to a new RV#0 society physically as well.</i>	Sanal deneyimin fiziksel harekete dönüştüğü belirtilmiştir.
	<i>VV#0 is also traveling physically based on the pre-scripted network...</i>	Fiziksel hareketin sanal bir senaryo içinde yer alması, sanal sistemin fiziksel gerçekliğe entegre edildiğini göstermektedir.
EXISTENCE	<i>Due to the non-existence of physical limits in the virtual environment...</i>	Fiziksel sınırların sanal ortamda var olmaması, fiziksel gerçekliğin sanal dünyada aşılabildiğini göstermektedir.
LIMITED	<i>Despite the limited space in reality...</i>	Fiziksel dünyadaki mekânsal sınırlamalar, sanal ortamla karşılaştırılarak fiziksel gerçekliğin sınırları vurgulanmaktadır.
LIMITS	<i>... non-existence of physical limits in the virtual environment...</i>	Sanal ortamda fiziksel sınırların bulunmadığı belirtilerek, fiziksel gerçekliğin yeniden tanımlandığı aktarılmıştır.
REALISTIC	<i>... feel from both virtual or realistic environment</i>	Sanal ve fiziksel ortamların aynı duyuşsal etkiyi yaratabildiği ifade edilerek fiziksel gerçekliğin sanal ortamla eşdeğer kılındığı belirtilmektedir.
VR	<i>immersive environments created through augmented virtual reality (AR & VR).</i>	Artırılmış ve sanal gerçeklik teknolojileri ile fiziksel deneyimin sanal biçimde yeniden üretildiği anlatılmaktadır.

“Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili” alt temasında toplam 23 ifade yer almakta olup, bu sayı genel veri kümesinin %45,10’unu oluşturmaktadır. Bu alt temada bulunan anahtar kelimeler *virtual, physial, physically, realistic, world, limits, limited, existence, Augmented, space, Transient, VR* kelimeleridir. Bu anahtar kelimeler doğrultusunda yapılan analizler, sanal ortamların yalnızca fiziksel gerçekliğin temsili olarak değil; fiziksel olanın sınırlarını aşan, onu yeniden yorumlayan ve çok katmanlı bir şekilde dönüştüren bir düzlem olarak işlev gördüğünü göstermektedir. Özellikle “*non-existence of physical limits in the virtual...*” gibi ifadeler, fiziksel sınırlara dayalı mekânsal organizasyonun sanal dünyada işlevini yitirdiğini göstermektedir. Bu bağlamda, fiziksel sınırların ortadan kalkması, sanal ortamların daha esnek ve kullanıcıya göre biçimlenebilir bir yapıya sahip olduğunu ortaya koymaktadır.

Tablo 5: Anahtar kelimelerin “Gerçekliğin Soyutlaştırılması ve Katmanlaşma” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
VIRTUAL	<i>A virtual home serves as both a reflection of reality</i>	Sanal ev, gerçekliğin soyutlaştırılmış bir yansımadır.
	<i>Virtual Vehicle is a interpretation of the transtition between virtual and subsistent world of living</i>	Sanal aracın soyut bir kavram haline gelerek sanal ve gerçeklik arasında geçiş sağladığı belirtilmektedir.
	<i>The reality has such a indelible impact on the virtual world...</i>	Sanal dünyanın gerçeklikle etkileşim içinde katmanlaştığı ifade edilmektedir.
	<i>...what is virtual has its meaning in the reality.</i>	Sanal olanın anlamını gerçeklikten aldığı, iki katmanın iç içe geçtiği belirtilmektedir.
	<i>The virtual society is surreal yet real.</i>	Toplumsal yapının hem gerçek hem soyut katmanlar içerdiği aktarılmaktadır.
REALITY	<i>hosts are encouraged to reflect what they experience from the virtual world to the reality.</i>	Sanal deneyimlerin gerçekliğe yansıtılması, iki katman arasında geçiş olduğunu göstermektedir.
	<i>The reality has such a indelible impact on the virtual world...</i>	Gerçekliğin sanal dünya üzerindeki kalıcı etkisi, katmanlar arası etkileşimi göstermektedir.
	<i>...what is virtual has its meaning in the reality.</i>	Gerçekliğin sanal olanla ilişkisi, iki katmanın birbirini beslediğini göstermektedir.
	<i>...move forward both virtually and in the reality.</i>	Gerçeklik ile sanalın eş zamanlı ilerlemesi, deneyimin çok katmanlı yapısını yansıtmaktadır.
	<i>...experience from the virtual world to the reality</i>	Deneyimlerin sana dünyadan gerçekliğe taşınması, soyut ve somut katmanların iç içe geçtiğini göstermektedir.
WORLD	<i>...transtition between virtual and subsistent world of living</i>	Gerçek ve sanal dünyalar arasında geçiş olması, katmanlaşmış bir gerçeklik yapısını yansıtmaktadır.
	<i>The reality has such a indelible impact on the virtual world...</i>	Sanal dünyanın, gerçek dünyadan etkilenecek yeniden biçimlendiği ifade edilmektedir.
	<i>...they experience from the virtual world to the reality</i>	Dünyaların sanal ya da gerçek fark etmeksizin deneyimlerle oluştuğu ifade edilerek gerçeklik katmanlaştırılmıştır.
REAL	<i>The virtual society is surreal yet real.</i>	Sanal toplumun aynı zamanda gerçek olarak tanımlanması, çok katmanlı bir gerçeklik algısını yansıtmaktadır.
SURREAL	<i>The virtual society is surreal yet real.</i>	Toplum sanal ortamda gerçeküstü biçimde üretilmektedir.
VIRTUALLY	<i>... to move forward both virtually and the reality.</i>	Sanal olanın gerçeklikle birlikte ilerleyebilmesi, iç içe geçmiş katmanları vurgulamaktadır.

“Gerçekliğin Soyutlaştırılması ve Katmanlaşma” alt temasında 16 ifade sınıflandırılmıştır ve toplam verilerin %31,37’sine karşılık gelmektedir. Öne çıkan anahtar kelimeler arasında *virtual*, *reality*, *world*, *real*, *surreal*, *virtually* yer almaktadır. Özellikle “*virtual*”, “*reality*”, “*world*” ve “*real*” gibi kavramların birlikte kullanılması, sanal gerçekliği, bireyin gerçeklik algısını dönüştürdüğünü göstermektedir. Bu alt temadan elde edilen veriler doğrultusunda sanal ve gerçeklik arasındaki katmanlı yapının somuttan soyuta bir yol izlediği ve bu durumun gerçekliğin sabit ve değişmez yapısını daha esnek hale getirdiği sonucuna varılabilir.

Tablo 6: Anahtar kelimelerin “Sanal Mekânın Kavramsal ve Yapısal Sorgulanması” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
VIRTUAL	...the virtual environment is a reflection of the deeper mind of John...	Sanal mekânın bireyin zihinsel durumunu yansıtan bir temsil olarak ele alınması, sanal mekânın yapısal akışkanlığını vurgulamaktadır.
	The 2nd level of John's virtual home is set up based on a remarkable improvement of social interaction...	Sanal mekân bireyin zihinsel durumunu yansıtan kavramsal bir temsil olarak ele alınmaktadır.
	...what is virtual has its meaning in the reality.	Sanalın kavramsal anlamı gerçeklikle ilişkilendirilerek mekânsal bağlamda sorgulanmaktadır.
	...increase the equity of society because the hierarchy of the virtual home ...	Sanal evin hiyerarşik yapısı toplumsal eşitlik bağlamında mekânsal bir sorgulama sunmaktadır.
	Virtual home has the ability to provide the hosts with customized ...	Sanal evin kişiselleştirme yetisi, mekânın yapısal esnekliğini ortaya koymaktadır.
	VV#0 is the primary physical media of virtual home because of mobility...	Hareketlilik temelli yapı, sanal evin fiziksel ve kavramsal temellerini sorgulamaktadır.
REALITY	Despite the limited space in reality, virtual environments would have almost no limit...	Sınırlılıklar ve sınırsızlıklar kıyaslanarak mekân kavramı yapısal olarak sorgulanmaktadır.
LEVEL	“The 3rd level for John is considerably an open space...”	Her düzeyin farklı işlevlerle tanımlanması, sanal mekânın yapısal olarak sorgulandığını göstermektedir.
	“The 1st level of home system include Meditation room, ...”	
	“The 2nd level of John's virtual home is set up based on ...”	
SPACE	The 3rd level for John is considerably an open space to the VV#0 society.	Sanal mekânda kamusal-açık alan ilişkisi kavramsal düzeyde ele alınmıştır.
	...customized alone space...	Mekânın kişiye özel biçimlenmesi, yapısal esneklik anlayışını yansıtmaktadır.
LEVELS	...built based on the 3 levels of social interaction...	Sosyal etkileşime dayalı katmanlı yapı, sanal mekânın yapısal kurgusunu vurgulamaktadır.
ONLINE/OFFLINE	The hosts can make social interaction both online and offline.	Sanal mekânın çevrim içi/dışı kullanımı, yapısal esneklik ve kullanım çeşitliliği açısından sorgulanmaktadır.

“Sanal Mekânın Kavramsal ve Yapısal Sorgulanması” alt temasında yer alan *level* anahtar kelimesine ait olan 3 ifade de kelimenin cümleye kattığı anlam açısından aynı anlama geldikleri için birleştirilmiştir. Buna göre bu temada toplam 12 ifade yer almakta ve genel veri kümesinin %23,53’ünü oluşturmaktadır. “*Virtual*”, “*Reality*”, “*Level*”, “*Space*”, “*Online/Offline*” gibi anahtar kelimeler üzerinden yapılan analiz sonucunda, sanal mekanın sadece görsel değil, aynı zamanda yapısal ve kavramsal düzeyde de sorgulanan bir ortam olduğunu ortaya koymaktadır. Örneğin, *virtual* anahtar kelimesine ait olan “*the virtual environment is a reflection of the deeper mind of John*” ifadesi, sanal çevrenin fiziksel olmayan bir ortam olmasının ötesinde, bireyin zihinsel ve psikolojik süreçlerine göre şekillenen bir temsili düzlem olduğunu vurgulamaktadır. Bu durum, sanal mekânın psikolojik ve kavramsal boyutunu görünür kılarak mekân algısında yeni bir perspektif sunmaktadır. Dolayısıyla elde edilen veriler sanal mekânların sadece dijital platformlarda sunulan görsel deneyimler değil, bireyin zihinsel süreçleriyle ilişkilenen ve kullanıcıya göre şekillenen ve katmanlaşan tasarımlar olduğunu göstermektedir.

Yukarıda tümdengelimisel içerik analizi gerçekleştirilen gerçek ve gerçek ötesi ana teması kapsamında toplam 51 ifade yer almaktadır. Bu ifadeler öncesinde belirlenen üç alt temaya atanan renklerle boyanarak sınıflandırılmıştır. Bu sınıflandırma sonucunda en yoğun olarak kullanan alt tema *fiziksel gerçekliğin sanal temsili* olarak belirlenmiştir. Ardından ikinci alt tema olan *gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma* gelmektedir. Ve yoğunluğu en az olan alt tema ise *sanal mekanın kavramsal ve yapısal sorgulanması*dır. Bundan yola çıkarak ilk olarak birini ana tema olan gerçek ve gerçek ötesi kapsamında gerçekleştirilen içerik analizine göre sanal mekan, fiziksel gerçekliğin dijital düzleme aktarılmasıyla oluşturulan bir temsil olup; bu temsil katmanlaşarak ‘fiziksel’ sınırları yeniden tanımlanan, kişinin zihinsel dünyasıyla etkileşime giren, soyut ve kavramsal bir alan olarak kurgulanmıştır.

- **Anahtar Kelimeleri Olağan ve Olağandışı Ana Teması Üzerinden Analizi**

İkinci ana temaya ait olan anahtar kelimeler, bulundukları metnin bağlamına göre analiz edilmiştir. Voyant Tools analiz aracı kullanılarak analiz edilen metinler ana temanın alt temalarına atanan renklere göre renklendirilmiştir.

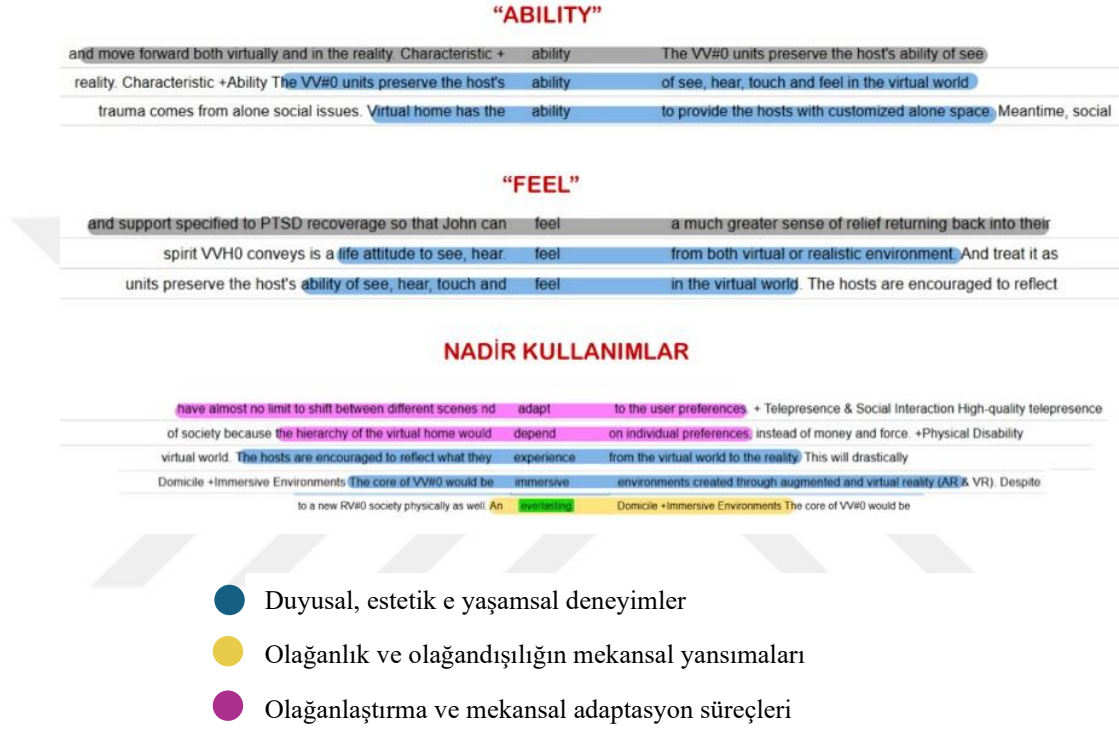


Şekil 11: İkinci ana temaya ait alt temaların gösterimi

Buna göre bu ana temanın alt temaları için belirlenen renk kodlamaları; mavi renk *duyusal, estetik ve yaşamsal deneyimler*, sarı renk *olağanlık ve olağan dışılığın*

mekânsal yansımaları, mor renk; olağanlaşma ve mekânsal adaptasyon süreçleri alt temalarını ifade etmektedir (

Görsel 22).



Görsel 22: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-Voyant Tools

Yukarıdaki görsellerde alt temalara göre renklendirilen anahtar kelimelerin verilerine göre, *ability* ve *feel* anahtar kelimelerinden ve nadir kullanımlardan 2 ifade ‘Duyusal, Estetik, ve Yaşamsal Deneyimler’ alt temasına ait olup, nadir kullanımlardan 1 ifade ‘Olağanlık ve Olağandışılığın Mekansal Yansımaları’ alt temasına ve 2 ifade ‘Olağanlaştırma ve Mekansal Adaptasyon Süreçleri’ alt temasına aittir. Buna göre anahtar kelimelerin bulunduğu cümleler metin alıntıları ve açıklamalarıyla birlikte Tablo 7-8-9’da görülmektedir.

Tablo 7: Anahtar kelimelerin “Duyusal, Estetik ve Yaşamsal Deneyimler” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
ABILITY	<i>The VV#0 units preserve the host's ability of see, hear, touch and feel in the virtual world</i>	Duyusal yetilerin sanal ortamda da korunması, yaşamsal deneyimlerin devamlılığını vurgulamaktadır
	<i>Virtual home has the ability to provide the hosts with customized alone space.</i>	Sanal evin bireye özel alan sunabilmesi, kişisel deneyim ve yaşam tarzına odaklanan esnek bir mekânı vurgulamaktadır.
FEEL	<i>... life attitude to see, hear, feel from both virtual or realistic environment..</i>	Sanal ve fiziksel ortamlarda duyularla deneyimleme olanağı duyusal algının sürekliliğini göstermektedir
	<i>... ability of see, hear, touch and feel in the virtual world.</i>	Sanal dünyada fiziksel duyuların aktif olması, duyusal gerçekliğin yeniden üretimini ifade etmektedir.
EXPERIENCE	<i>The hosts are encouraged to reflect what they experience from the virtual world to the reality.</i>	Sanal deneyimlerin gerçek dünyaya taşınması, yaşamla bütünleşen bir deneyim döngüsünü işaret etmektedir.
IMMERSIVE	<i>The core of VV#0 would be immersive environments created through augmented and virtual reality (AR & VR).</i>	Sürükleyici ortamlar, duyusal ve estetik olarak zenginleştirilmiş yaşam alanları sunmaktadır.

“Duyusal, Estetik ve Yaşamsal Deneyimler” alt temasında toplam 6 ifade bulunmaktadır ve bu ifadeler genel veri kümesinin %66,67’sini oluşturmaktadır. Tablo 7’de yer alan ‘ability’, ‘feel’, ‘experience’, ‘immersive’ anahtar kelimeleri üzerinden sanal mekânın duyular yoluyla nasıl algılandığı ve deneyimlendiği sorgulanmıştır. Bu verilere göre; sanal dünyada bireyin görme, işitme, dokunma ve hissetme gibi duyusal yetilerinin korunması (*"preserve the host's ability to see, hear, touch and feel"*) duyusal sürekliliğin sağlandığını ifade etmektedir. Bu yetenek (*ability*), dijital yaşamın, olağan yaşam deneyimiyle paralel bir hale getirildiğini ve onunla bütünleştiğini göstermektedir. Kişiselleştirilebilir sanal ev kurgusu (*"customized alone space"*) hem mekânsal estetik hem de yaşamsal deneyimler üzerinden bireysel tercihlere bağlı olarak şekillenmeyi mümkün kılmaktadır. Bu durumun kendisi olağan dışı olup, bireyin olağan yaşam alışkanlıklarını sanal ortama taşınmasını sağlamaktadır.

Tablo 8: Anahtar kelimelerin “Olağanlık ve Olağandışılığın Mekânsal Yansımaları” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
EVERLASTING	<i>An everlasting domicile</i>	“Everlasting” (sonsuz/ebedî) kelimesi fiziksel dünyada olağan dışı bir durumdur.

“Olağanlık ve Olağandışılığın Mekânsal Yansımaları” alt temasında toplam 1 ifade bulunmakta (Tablo 8) ve bu ifade genel veri kümesinin %11,11’ini oluşturmaktadır. ‘*everlasting*’ anahtar kelimesi üzerinden yapılan analizde mekânın sonsuz yapısı vurgulanmış ve olağandışı bir durum sanal mekanda kurgulanmıştır.

Tablo 9: Anahtar kelimelerin “Olağanlaştırma ve Mekânsal Adaptasyon Süreçleri” alt temasında ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
ADAPT	<i>... have almost no limit to shift between different scenes and adapt to the user preferences.</i>	<i>Mekânın kullanıcıya göre şekillenebilmesi, bireysel adaptasyon sürecini desteklemektedir.</i>
DEPEND	<i>... the hierarchy of the virtual home would depend on individual preferences</i>	<i>Mekânsal düzenin bireysel tercihlere göre belirlenmesi, kişiye özel uyum mekanizmasını göstermektedir.</i>

“Olağanlaştırma ve Mekânsal Adaptasyon Süreçleri” alt temasında toplam 2 ifade yer almakta ve bu ifadeler genel veri kümesinin %22,22’sini oluşturmaktadır. Tablo 9’da yer alan ‘*adapt*’ ve ‘*depend*’ anahtar kelimeleri bireyin mekânsal adaptasyon süreçlerini, değişen çevresel koşullara verdiği tepkileri ve kişiselleştirilebilir mekân kurguları vurgulamaktadır. Sanal mekânın, kullanıcıya göre şekillenebilmesi, bireysel uyum mekanizmasını destekleyici bir nitelik taşımaktadır.

Analizin ikinci ana teması olan olağan ve olağan dışı kapsamında yapılan tündengelimsel içerik analizinde, toplam 9 ifade tespit edilmiştir. Bu bağlamlar, öncesinde belirlenen üç alt temaya atanan renklerle işaretlenerek sınıflandırılmıştır. Buna göre; en yoğun olarak kullanılan alt tema *Duyusal, Estetik ve Yaşamsal Deneyimler* olarak belirlenmiştir. Ardından üçüncü alt tema olan *Olağanlaştırma ve Mekânsal Adaptasyon Süreçleri* gelmektedir. Yoğunluğu en az olan ise *Olağanlık ve Olağandışılığın Mekânsal Yansımaları* alt temasıdır. Bundan yola çıkarak; sanal mekânların bireylerin duysal, psikolojik ve fiziksel deneyimlerini dönüştürme biçimlerine dair çok katmanlı bir yapı sunduğunu, olağandışı durumların olağanlaştırılabildiği özgürleştirici bir tasarım anlayışının benimsendiği söylenebilir.

- **Anahtar Kelimelerin Yaratıcılık ve Özgünlük Ana Teması Üzerinden Analizi**

Üçünü ana tema için projelerin jüri yorumları incelenmiştir. “Yaratıcılık ve özgünlük” ana teması için kelime bulutu ve kelime ağı kullanımı analize dahil edilmemiştir. Bunun sebebi daha önce de bahsedildiği gibi voyant tools’un sayısal veri sunmasıdır.



Şekil 12: Üçüncü ana temaya ait alt temaların gösterimi

Bu ana temanın verileri metinlerden sayısal veri değil, doğrudan nitel veri elde edilerek analiz edilmiştir. Bu doğrultuda aşağıda jüri yorumlarından elde edilen anahtar kelimeler ve kelime gruplarının bulundukları metinler alt temalara göre aşağıda renklendirilmiştir (Görsel 23).

Jüri yorumları anahtar kelimeler

thought provoking. A richly atmospheric and cinematic world with a	convincing	relationship between the individual domicile and an urban virtual realm
	i enjoy	this proposal on many different levels. It's smart to recognize
(it suggests allows exploration but does provide some kind of	meaningful limitation	and resistance to the virtual realm. This submission also raises
sense of moving from darkness to light and there are	powerful suggestions	of private, communal and public spaces including light, water, cityscapes
water, cityscapes and greenery. Spatially interesting and thought provoking. A	richly	atmospheric and cinematic world with a convincing relationship between the
i enjoy this proposal on many different levels. It's	smart to recognize	that experiencing the virtual is nearly always portrayed as a
communal and public spaces including light, water, cityscapes and greenery.	spatially interesting	and thought provoking. A richly atmospheric and cinematic world with
nearly always portrayed as a very personal, inward, individual experience.	the author took advantage of	this portrayal in multiple ways including making the home moveable

- Yaratıcılık ve sanal tasarım süreci
- Dijital etkileşim ve mekansal özelleştirme süreçleri
- Tasarımcının bireysel ifadesi ve sanal kimlik inşaası

Görsel 23: Jüri yorumlarından elde edilen Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-voyant tools

Yukarıdaki görsellerde alt temalara göre renklendirilen anahtar kelimelerin bulunduğu cümleler, metin alıntıları ve açıklamalarıyla beraber aşağıda Tablo 10-11’de ortaya konmuştur.

Tablo 10: Anahtar kelimelerin “Yaratıcılık ve Sanal Tasarım Süreci” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
CONVINCING	<i>“A richly atmospheric and cinematic world with a convincing relationship between the individual domicile and an urban virtual realm.”</i>	<i>“convincing” (ikna edici) kelimesiyle bireysel ev ile sanal kentsel bağlam arasındaki ilişkinin ikna edici ve güçlü bir şekilde kurgulanmış olduğu vurgulanmaktadır.</i>
I ENJOY	<i>“I enjoy this proposal on many different levels. It’s smart to recognize...”</i>	<i>Jüri projenin pek çok yönünden keyif aldığını vurgulamaktadır, bu da tasarımcının yaratıcılığına bir övgüdür</i>
MEANINGFUL LIMITATION	<i>“It suggests allows exploration but does provide some kind of meaningful limitation and resistance to the virtual realm.”</i>	<i>Sanal ortamın tamamen sınırsız olmaması, belli bir denge ve sınır kurma ihtiyacıyla ilgilidir.</i>
POWERFUL SUGGESTIONS	<i>“Powerful suggestions of private, communal and public spaces including light, water, cityscapes...”</i>	<i>Mekânsal çeşitlilik sunan etkili öneriler, yaratıcı çözüm potansiyeli taşımaktadır.</i>
RICHLY	<i>“A richly atmospheric and cinematic world with a convincing relationship...”</i>	<i>Zengin atmosfer, estetik derinlik, yaratıcı ifade biçimini ifade etmektedir</i>
SPATIALLY INTERESTING	<i>“Spatially interesting and thought provoking. A richly atmospheric and cinematic world...”</i>	<i>Jürinin tasarımı mekânsal olarak dikkat çekici ve düşündürücü bulması yaratıcı kurguya işaret etmektedir.</i>
TOOK ADVANTAGE	<i>“The author took advantage of this portrayal in multiple ways, including making the home moveable.”</i>	<i>Tasarımcı, kavramsal temayı yaratıcılıkla çeşitlendirmiştir.</i>

“Yaratıcılık ve Sanal Tasarım Süreci” alt temasında toplam 7 ifade yer almakta ve genel veri kümesinin %87,5’ini oluşturmaktadır. Bu alt temada yer alan ifadeler, tasarım sürecinin yaratıcı ve öznel kararlarla şekillenen bir düşünsel süreç olarak ele alındığını göstermektedir. İncelenen metin alıntılarında öne çıkan anahtar kelime öbekleri, projenin jüri tarafından yaratıcı bulunduğunu ve takdir edildiğini ortaya koymaktadır.

Bu proje analizinde Yaratıcılık ve Özgünlük ana başlığı altında sınıflandırılan ikinci alt tema *Dijital etkileşim ve mekânsal özelleştirme süreçleri* için anahtar kelime bulunmamaktadır. Aşağıda üçüncü alt tema olan *“Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası”* analizi yer almaktadır.

Tablo 11: Anahtar kelimelerin “Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

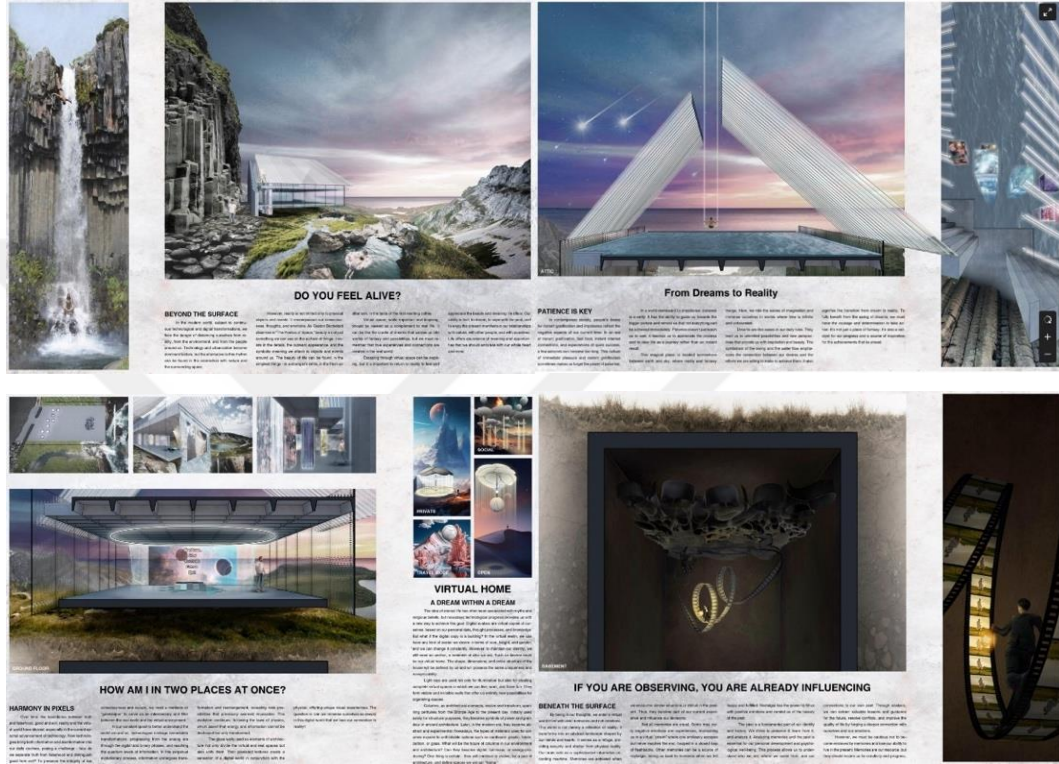
ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
SMART TO RECOGNIZE	<i>“It's smart to recognize that experiencing the virtual is nearly always portrayed as a very personal...”</i>	<i>Sanal deneyimin bireyselliğini fark etmek, yaratıcı bir kavramsal farkındalık anlamına gelmektedir</i>

“Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası” alt temasında toplam 1 ifade olup, genel veri kümesinin %12,5’ini oluşturmaktadır. Bu alt temada jüri, dijital deneyimin evrensel bir yapıda değil, bireysel algı ve yorumlara açık bir düzlemde gerçekleştiğini vurgular. “*Smart to recognize*” anahtar kelimesi, bu farkındalığın yaratıcı, eleştirel ve bilinçli bir yaklaşımla gerçekleştirildiğini ima eder. Bu bağlamda, söz konusu vurgu, sanal kimliğin pasif bir temsilden çok, farkındalıkla şekillenen aktif bir üretim süreci olduğunu göstermektedir.

Analizin üçünü ana teması olan yaratıcılık ve özgünlük kapsamında jüri yorumları esas alınarak yapılan tümdengelimsel içerik analizinde, toplam 8 ilgili bağlam tespit edilmiştir. Üçüncü ana tema başlığı altında yapılan değerlendirmelerde *yaratıcılık ve sanal tasarım süreci* alt temasının yoğunluğu tespit edilmiştir. Ardından *bireysel ifade ve sana kimlik inşası* alt teması gelmektedir. Bununla beraber ikinci alt tema olan *dijital etkileşim ve mekânsal özelleştirme süreçlerine* dair bir veri elde edilememiştir.

3.2.2. The Roof Over Memories, Dreams and Present proje analizi

Yarışmada ikincilik derecesini kazanan The Roof Over Memories, Dreams and Present projesi Mihail Doychev ve Marina Ignatova'nın tasarımıdır. Bu proje sanal mekânı fiziksel mekânların ötesinde zihinsel ve dijital bir uzantı olarak ele almaktadır. Kullanıcı hafızasıyla şekillenen, cam duvarlara sahip sanal mekân, gerçek ve sanal arasındaki sınırları bulanık hale getirmektedir.



Görsel 24: 3.Proje paftaları – kaynak: (<https://architecturecompetitions.com/virtualhome2/>)

İkinci projenin incelenen proje paftalarında yer alan rapora göre en çok kullanılan 5 anahtar kelime; virtual (11); world (10); reality (9); memories (7); life (7) olmuştur. Anahtar kelimelerden projenin sanal ortam, gerçeklik ve kullanıcı hafızası ekseninde biçimlendiği anlaşılmaktadır. Özellikle “*virtual*”, “*world*” ve “*reality*” anahtar kelimelerinin öne çıkması, projede yoğunlukla sanal mekânı alternatif bir gerçeklik olarak kurgulandığını düşündürmektedir. Ayrıca kelime buluntunda (görsel 25) göze çarpan *emotions*, *past*, ve *memories* kelimeleri, kullanıcının deneyimlerine ve bu deneyimlere oluşan anılarına (*memories*) odaklandığını göstermektedir.

göre gruplandırıldığında ikinci ana tema olan gerçek ve gerçek ötesinin projedeki baskınlığı gözlemlenmektedir.

Tablo 12: The Roof Over Memories, Dreams and Present projesinin Anahtar kelimelerin kullanım sıklıkları ve ana temalara göre dağılım tablosu

1 GERÇEK VE GERÇEK ÖTESİ	2 OLAĞAN VE OLAĞANDIŞI	3 YARATICILIK VE ÖZGÜNLÜK
Virtual (11)	New (5)	Suggestion (2)
World / Worlds (12)	Instant (5)	Proposal (1)
Reality (9)	Become (5)	could be even more impactful.
Space-spaces (8)	Dream (5)	Integrated (1)
Digital (7)	Experiences (4)	emphasizes the importance
Real (4)	Current (3)	Powerful way (1)
Physical (3)	Progress (3)	I enjoy
Environment (3)	Fantasy (3)	
Technological / Technologies / Technology (6)	Daily (2)	
Place (2)	Immerse (2)	
Walls (2)	Unique (1)	
Elements (1)	Unbounded (1)	
Boundaries (1)	Unlimited (1)	
Located (1)	Similar situations (1)	
Realm (1)	Routines (1)	
Transition (1)	Impossible (1)	
Visible and Invisible (1)	Endlessly (1)	

Yukarıdaki tabloda yer alan anahtar kelimeler, Voyant Tools aracılığıyla bulundukları metin içerisinde bağlamları doğrultusunda analiz edilmiştir. İlk olarak analiz edilen tema gerçek ve gerçek ötesi olup, ilk anahtar kelimesi “virtual”dır. Bu kelime metinlerde toplam 11 kez geçmektedir. Bu sayının yalnız nicel veri olduğu göz önünde bulundurularak “virtual” kelimesinin her kullanım örneği ayrı ayrı incelenmiş, tekrar eden biçimsel kullanımların ötesinde, kelimenin farklı bağlamlarda nasıl anlam kazandığı değerlendirilmiştir. Böylece aynı kelimenin çeşitli tematik bağlamlarda üstlendiği roller analiz edilerek ilgili alt temalarla eşleştirilmiştir.

- **Anahtar Kelimelerin Gerçek ve Gerçek Ötesi Ana Teması Üzerinden Analizi**
Gerçek ve Gerçek Ötesi ana temasına ait olan anahtar kelimeler, bulundukları metnin bağlamına göre analiz edilmiştir. Voyant Tools analiz aracı kullanılarak analiz edilen metinler ana temanın alt temalarına atanan renklere göre renklendirilmiştir.



Şekil 13: Birinci ana temaya ait temaların gösterimi

Buna göre mavi renk; *fiziksel gerçekliğin sanal temsili*, sarı renk; *gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma*, mor renk; *sanal mekanın kavramsal ve yapısal sorgulanması* alt temalarını ifade etmektedir. (Görsel 27).

“VIRTUAL”			
what if the digital copy is a building? In the	virtual	realm, we can have any kind of avatar we desire	
used not only for illumination but also for creating complete	virtual	spaces in which we can live, work, and have fun	
may carry negative emotions and experiences, imprisoning us in a	virtual	"prison" where one endlessly escapes but never reaches the end.	
walls used as elements of architecture not only divide the	virtual	and real spaces but also unify them. Their pixelated textures	
a new way to achieve this goal. Digital avatars are	virtual	copies of ourselves, based on our personal data, thought processes	
an intermediary and filter between the real world and the	virtual	environment. In our constant quest to better understand the world	
of who we are. Such an anchor could be our	virtual	home. The shape, dimensions, and entire structure of the house	
and connections are created in the real world. Escaping through	virtual	space can be inspiring, but it is important to return	
after rain, in the taste of the first morning coffee.	virtual	space, while important and inspiring, should be viewed as a	
THE SURFACE By being in our thoughts, we enter a	virtual	world filled with vivid memories and rich emotions. This world	
between truth and falsehood, good and evil, reality and the	virtual	world have blurred, especially in the current epochal advancement of	
“WORLD/WORLDS”			
SURFACE By being in our thoughts, we enter a	virtual	world filled with vivid memories and rich emotions. This world is	
virtual world filled with vivid memories and rich emotions. This	world	is not merely a reflection of reality, it transforms into	
truth and falsehood, good and evil, reality and the	world	have blurred, especially in the current epochal advancement of technology	
to serve as an intermediary and filter between the real	world	and the virtual environment. In our constant quest to better	
virtual environment. In our constant quest to better understand the	world	around us, technologies undergo remarkable transformations, progressing from the analog	
them. Their pixelated textures create a sensation of a	digital	world in conjunction with the physical, offering unique visual experiences. The	
is- can we immerse ourselves so deeply in this	digital	world that we lose our connection to reality? A DREAM WITHIN	
sometimes makes us forget the power of patience. In a	world	dominated by impatience, patience is a rarity. It has the	
achievements that lie ahead. BEYOND THE SURFACE In the modern	world	, subject to continuous technological and digital transformations, we face the	
that true experiences and connections are created in the	world	. Escaping through virtual space can be inspiring, but it is	
we ride the waves of imagination and immerse ourselves in	worlds	where time is infinite and unbounded. Dreams are like oases	
be like the cradle of dreams that carries us into	worlds	of fantasy and possibilities, but we must remember that true	
“REALITY”			
time, the boundaries between truth and falsehood, good and evil,	reality	and the virtual world have blurred, especially in the current	
magical place is located somewhere between earth and sky, where	reality	and fantasy merge. Here, we ride the waves of imagination	
in the connection with nature and the surrounding space. However,	reality	is not limited only to physical objects and events. It	
can be inspiring, but it is important to return to	reality	to feel and appreciate the beauty and meaning life offers.	
digital transformations, we face the danger of distancing ourselves from	reality	, from the environment, and from the people around us. Technology	
serves as a refuge, providing security and shelter from physical	reality	. Our brain acts as a sophisticated information recording machine. Memories	
achieve them. It also signifies the transition from dream to	reality	. To fully benefit from the swing of dreams, we must	
rich emotions. This world is not merely a reflection of	reality	, it transforms into an abstract landscape shaped by our minds	
in this digital world that we lose our connection to	reality	? A DREAM WITHIN A DREAM The idea of eternal life	
“DIGITAL”			
unify them. Their pixelated textures create a sensation of a	digital	world in conjunction with the physical, offering unique visual experiences	
undergo remarkable transformations, progressing from the analog era thro...	digital	and binary phases, and reaching the quantum levels of information	
provides us with a new way to achieve this goal.	digital	avatars are virtual copies of ourselves, based on our personal	
personal data, thought processes, and knowledge. But what if the	digital	copy is a building? In the virtual realm, we can	
SURFACE In the modern world, subject to continuous technological and	digital	transformations, we face the danger of distancing ourselves from reality	
question is- can we immerse ourselves so deeply in this	digital	world that we lose our connection to reality? A DREAM	
of columns in our environment and architecture? Can they become	digital	, luminous, or energy-producing? One thing is certain - they will	

“REAL”

as elements of architecture not only divide the virtual and real spaces but also unify them. Their pixelated textures create a important and inspiring. should be viewed as a complement to real life. It can be like the cradle of dreams that gatekeeper” to serve as an intermediary and filter between the real world and the virtual environment. In our constant quest to member that true experiences and connections are created in the real world. Escaping through virtual space can be inspiring, but it

“SPACE”

be found in the connection with nature and the surrounding space. However, reality is not limited only to physical objects and and emotions. As Gaston Bachelard observes in “The Poetics of space”, “beauty is not just something we can see on the rain, in the taste of the first morning coffee. Virtual space, while important and inspiring, should be viewed as a complement connections are created in the real world. Escaping through virtual space can be inspiring, but it is important to return to elements of architecture not only divide the virtual and real spaces but also unify them. Their pixelated textures create a sensation not only for illumination but also for creating complete virtual spaces in which we can live, work, and have fun. They invisible walls that offer us entirely new possibilities for organizing spaces. Columns, as architectural elements, evolve and transform, spanning centuries from continue to evolve, be a part of architecture, and define spaces we will call “home.” PATIENCE IS KEY in contemporary society

“PHYSICAL”

It serves as a refuge, providing security and shelter from physical reality. Our brain acts as a sophisticated information recording machine a sensation of a digital world in conjunction with the physical, offering unique visual experiences. The question is- can we immerse the surrounding space. However, reality is not limited only to physical objects and events. It encompasses our consciousness, thoughts, and emotions

“ENVIRONMENT”

intermediary and filter between the real world and the virtual environment. In our constant quest to better understand the world around glass. What will be the future of columns in our environment and architecture? Can they become digital, luminous, or energy-producing face the danger of distancing ourselves from reality, from the environment, and from the people around us. Technology and urbanization become

“TECHNOLOGICAL-TECHNOLOGIES- TECHNOLOGY- TRUTH ”

often been associated with myths and religious beliefs, but nowadays technological progress provides us with a new way to achieve this BEYOND THE SURFACE In the modern world, subject to continuous technological and digital transformations, we face the danger of distancing ourselves blurred, especially in the current epochal advancement of technology. New technologies bring both information and disinformation into our daily routines, posing our constant quest to better understand the world around us, technologies undergo remarkable transformations, progressing from the analog era through the world have blurred, especially in the current epochal advancement of technology. New technologies bring both information and disinformation into our daily reality, from the environment, and from the people around us. technology and urbanization become dominant factors, but the alternative to this

“PLACE”

as a journey rather than an instant result. This magical place is located somewhere between earth and sky, where reality and and determination to take action. It's not just a place of fantasy, it's also a catalyst for our progress and

“WALLS”

and information cannot be destroyed but only transformed. The glass walls used as elements of architecture not only divide the virtual live, work, and have fun. They form visible and invisible walls that offer us entirely new possibilities for organizing spaces. Columns

Nadir kullanımlar

be destroyed but only transformed. The glass walls used as elements of architecture not only divide the virtual and real spaces for creativity and progress. HERMONY IN PIXELS Over time, the boundaries between truth and falsehood, good and evil, reality and the journey rather than an instant result. This magical place is located somewhere between earth and sky, where reality and fantasy merge if the digital copy is a building? In the virtual realm, we can have any kind of avatar we desire in willing to make to achieve them. It also signifies the transition from dream to reality. To fully benefit from the swing which we can live, work, and have fun. They form visible and invisible walls that offer us entirely new possibilities for organizing spaces



Fiziksel gerçekliğin sanal temsili

Gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma

Sanal mekanın yapısal ve kavramsal sorgulanması

Görsel 27: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-Voyant Tool

Yukarıdaki görsellerde alt temalara göre renklendirilen anahtar kelimelerin bulunduğu cümleler, metin alıntıları ve açıklamalarıyla beraber aşağıda Tablo 13-14-15'te ortaya konmuştur.

Tablo 13: Anahtar kelimelerin "Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili" alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
VIRTUAL	<i>In the virtual realm, we can have any kind of avatar we desire...</i>	Sanal ortamın fiziksel varlığı temsil eden avatarlarla şekillenmesi, fiziksel gerçekliğin yeniden üretimidir.
	<i>used not only for illumination but also for creating complete virtual spaces in which we can live,...</i>	Sanal mekânların yaşanabilir şekilde kurgulanması, fiziksel çevreyi sanal düzlemde yeniden oluşturmaktadır.
	<i>The glass walls used as elements of architecture not only divide the virtual and real spaces but also unify them.</i>	Sanal ve gerçek mekânların mimari unsurlarla bağlanması, fiziksel gerçekliğin sanal biçimde temsildir.
	<i>Such an anchor could be our virtual home.</i>	Sanal evin mekânsal bir sabitleyici olarak konumlanması, fiziksel ev kavramının dijital düzlemde temsiline işaret etmektedir.
WORLD	<i>...a virtual world filled with vivid memories and rich emotions.</i>	Fiziksel gerçekliğin duygusal ve bilişsel yönleri sanal dünyada yeniden deneyimlenmektedir.
	<i>Their pixelated textures create a sensation of a digital world in conjunction with the physical, offering unique visual experiences.</i>	Dijital dünyanın fiziksel duyuyla birleşerek deneyimlenmesi, fiziksel gerçekliğin sanal karşılığıdır.
REALITY	<i>...can be inspiring, but it is important to return to reality to feel and appreciate the beauty and meaning life offers.</i>	Sanal deneyimlerin ardından fiziksel gerçekliğe dönme ihtiyacı, iki düzlem arasındaki temsil ilişkisini ortaya koyar.
DIGITAL	<i>Their pixelated textures create a sensation of a digital world in conjunction with the physical,...</i>	Dijital ve fiziksel dünyanın birlikte algılanması, sanal temsilde fiziksel deneyimin yeniden üretildiğini gösterir.
	<i>Digital avatars are virtual copies of ourselves,...</i>	Fiziksel bedeninin dijital avatarla temsil edilmesi, sanal ortamda fiziksel varlığın karşılığını oluşturur.
	<i>But what if the digital copy is a building?</i>	Dijital kopyanın mimari yapı üzerinden sorgulanması, fiziksel mekânın sanal düzlemde yeniden inşasına işaret etmektedir.
	<i>Can they become digital, luminous, or energy-producing?</i>	Dijital varlıkların fiziksel işlevler üstlenme ihtimali, fiziksel gerçekliğin sanal biçimde dönüştürülmesini gündeme getirmektedir.
REAL	<i>should be viewed as a complement to real life.</i>	Sanal deneyimlerin gerçek hayatı tamamlayıcı biçimde kurgulanması, fiziksel gerçekliğin temel referans olduğunu göstermektedir.
	<i>...remember that true experiences and connections are created in the real world.</i>	Gerçek dünya deneyimlerinin öncelenmesi, sanal temsilde fiziksel gerçekliğin hâlâ belirleyici olduğunu vurgulamaktadır.
SPACE	<i>...rhythm can be found in the connection with nature and the surrounding space.</i>	Fiziksel çevreyle kurulan ritmik ilişki, mekânın duyu ve somut varlığını temsil etmektedir.
	<i>As Gaston Bachelard observes in "The Poetics of Space," beauty is not just something we can see...</i>	Mekânın estetik ve deneyimsel boyutları, fiziksel gerçekliğin felsefi bir temsildir.
TECHNOLOGIES	<i>New technologies bring both information and disinformation into our daily routines,...</i>	Gündelik yaşamla bütünleşen teknolojiler, fiziksel gerçekliğe sanal katmanlar ekleyerek onu dönüştürmektedir.
	<i>...the world around us, technologies undergo remarkable transformations, progressing from the analog..</i>	Teknolojik dönüşümler, fiziksel dünyanın sanal temsillerle yeniden kurgulandığını göstermektedir.

"Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili" alt temasında toplam 18 ifade yer almakta ve genel veri kümesinin %24,66'sını oluşturmaktadır. Bu alt tema analizinde "virtual",

"world", "reality", "digital", "real", "space" gibi kelimeler üzerinden fiziksel dünyanın dijital ortamlarda yeniden kurgulanması sorgulanmıştır. Özellikle fiziksel beden ve mekanların dijital ortamlarda temsil edilmesi vurgusu sanal ortamlarda gerçek deneyimlerin simüle edilmesini vurgulamaktadır.

Tablo 14: Anahtar kelimelerin “Gerçekliğin Soyutlaştırılması ve Katmanlaşma” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
VIRTUAL	<i>Some may carry negative emotions and experiences, imprisoning us in a virtual “prison” where one endlessly escapes but never reaches the end...</i>	Sanal ortamın soyut, psikolojik bir hapsedane olarak tanımlanması gerçekliğin zihinsel katmanlarda sorgulanmasını ifade etmektedir.
	<i>Digital avatars are virtual copies of ourselves...</i>	Gerçek bedenin dijital yansıması, fiziksel kimliğin soyut sanal katmana aktarımını göstermektedir.
	<i>... we enter a virtual world filled with vivid memories and rich emotions.</i>	Duygularla ve anılarla yüklü sanal dünya, deneyimin zihinsel katmanlara taşındığını yansıtmaktadır.
WORLD/ WORLDS	<i>...between ... reality and the virtual world have blurred...</i>	Gerçeklik ve sanallık arasındaki sınırların silikleşmesi, katmanlaşmış bir gerçeklik algısına işaret etmektedir.
	<i>By being in our thoughts, we enter a virtual world filled with vivid memories and rich emotions.</i>	Düşünsel düzlemde giriş yapılan sanal dünya, soyut gerçeklik katmanlarını temsil etmektedir.
	<i>This world is not merely a reflection of reality...</i>	Dünya, sadece gerçekliğin yansıması değil, onun ötesine geçen soyut bir yapı olarak ele alınmaktadır.
	<i>...truth and falsehood, good and evil, reality and the virtual world have blurred,</i>	Gerçek ve sanal dünyanın iç içe geçmesi, çok katmanlı bir gerçeklik kuramını ortaya koyar.
	<i>In a world dominated by impatience, patience is a rarity</i>	Zihinsel ve kültürel değerlerin soyutlandığı bir dünya tanımı yapılmakta, bu da gerçekliğin idealleştirilmiş bir versiyonunu katmanlaştırmaktadır.
REALITY	<i>...we ride the waves of imagination and immerse ourselves in worlds where time is infinite and unbounded.</i>	Gerçekliğin hayal ve zaman dışı soyut boyutlarda deneyimlenmesi, çok katmanlı bir gerçeklik algısını temsil eder.
	<i>...be like the cradle of dreams that carries us into worlds of fantasy and possibilities...</i>	Fantezi ve olasılıklarla şekillenen hayali dünyalar, gerçekliğin zihinsel düzlemde soyutlanmasını gösterir.
	<i>...the boundaries between truth and falsehood, good and evil, reality and the virtual world have blurred...</i>	Gerçekliğin karşıt kavramlarla birlikte bulanıklaşması, çok katmanlı ve göreceli bir yapı oluşturur.
	<i>This magical place is located somewhere between earth and sky, where reality and fantasy merge.</i>	Gerçek ile hayalin iç içe geçtiği bu kurgu, gerçekliğin soyut anlamda yeniden tanımlandığını gösterir.
	<i>reality is not limited only to physical objects and events.</i>	Gerçekliğin fizikselin ötesinde anlamlar taşıdığı, soyut düzlemde var olabildiği vurgulanmaktadır.
DIGITAL	<i>It also signifies the transition from dream to reality.</i>	Rüya ve gerçeklik arasında geçişin olması, katmanlı ve dönüşken bir gerçeklik anlayışına işaret etmektedir.
	<i>This world is not merely a reflection of reality; it transforms into an abstract landscape shaped by our minds</i>	Gerçekliğin bireysel zihinle şekillenmesi, deneyimsel ve yorumlayıcı bir boyut kazandığını göstermektedir.
	<i>...digital world that we lose our connection to reality?</i>	Dijitalleşmenin gerçeklikle olan bağı zayıflatması, deneyimin sorgulanmasına neden olmaktadır.
DIGITAL	<i>...progressing from the analog era through the digital and binary phases, and reaching the quantum levels of information.</i>	Bilginin dijital evrimi, gerçekliğin farklı teknolojik deneyim seviyelerinde yeniden üretildiğini ifade etmektedir.
	<i>...subject to continuous technological and digital transformations, we face the danger of distancing ourselves from reality...</i>	Dijital dönüşümün gerçeklik algısını değiştirmesi, deneyimin doğrudan etkilenmesini göstermektedir.

SPACES	they will continue to evolve, be a part of architecture, and define spaces we will call "home."	Mekânın dönüşen yapısı, bireyin yeni deneyim ve yorumlarla 'ev' tanımını yeniden kurmasını sağlamaktadır.
PHYSICAL	It serves as a refuge, providing security and shelter from physical reality.	Fiziksel gerçekliğin korunaklı ve güvenli bir deneyim alanı olarak tanımlanması, bireysel yorumlamayı yansıtmaktadır.
	reality is not limited only to physical objects and events.	Fiziksel olguların ötesindeki gerçeklik algısı, deneyimin çok boyutlu yapısını ifade etmektedir.
ENVIRONMENT	we face the danger of distancing ourselves from reality, from the environment, and from the people around us.	Çevreden kopma tehlikesi, bireyin gerçekliği nasıl deneyimlediği ve yorumladığı üzerine bir sorgulama içermektedir.
TECHNOLOGICAL	In the modern world, subject to continuous technological and digital transformations,...	Teknolojik dönüşümler, bireyin gerçekliği nasıl algıladığına ve deneyimlediğine doğrudan etki etmektedir.
PLACE	This magical place is located somewhere between earth and sky, where reality and fantasy...	Gerçek ve hayalin kesiştiği yer, bireysel olarak deneyimlenen soyut bir gerçeklik kurgusudur.
	It's not just a place of fantasy; it's also a catalyst for our progress...	Yer kavramı yalnızca hayal değil, dönüşüm ve gelişim süreciyle bireyin deneyimsel algısında rol oynamaktadır.
WALLS	form visible and invisible walls that offer us entirely new possibilities for organizing spaces.	Görünür ve görünmez duvarlar, bireyin mekânla olan ilişkisini yeniden kurmasını ve deneyimlemesini sağlamaktadır.
BOUNDARIES	Over time, the boundaries between truth and falsehood, good and evil...	Kavramsal sınırların kaybolması, bireyin gerçekliği nasıl deneyimlediğini ve yorumladığını etkiler.
VISIBLE INVISIBLE	They form visible and invisible walls that offer us entirely new possibilities for organizing spaces.	Görünmez duvarlar, deneyimlenemeyen ama varlığı hissedilen mekânsal ayrılmaları simgelemektedir.
LOCATED	This magical place is located somewhere between earth and sky, where reality and fantasy merge.	Konumlandırılan soyut mekân, gerçekliğin zihinsel olarak yeniden anlamlandırıldığını göstermektedir.
TRANSITION	It also signifies the transition from dream to reality.	Rüya ile gerçeklik arasındaki geçiş, deneyimin dönüşümünü ve bireysel yorumlamayı ifade etmektedir.
TECHNOLOGY	...world have blurred, especially in the current epochal advancement of technology.	Fiziksel ve sanal sınırların teknolojiyle bulanıklaşması, gerçekliğin dijital temsiline işaret etmektedir.

“Gerçekliğin Soyutlaştırılması ve Katmanlaşma” altında 31 ifade sınıflandırılmıştır ve toplam verinin %43,84’ünü oluşturmaktadır. Öne çıkan anahtar kelimeler arasında *virtual*, *world*, *reality*, *digital*, *space*, *boundaries* vb. kelimeler yer almaktadır. Bu alt temanın analizlerine göre bireyin gerçekliği sadece fiziksel düzlemde değil; aynı zamanda zihinsel, duygusal ve teknolojik düzlemlerde de deneyimlediği sonucuna varılmaktadır.

Gerçeklik ve sanal arasındaki sınırların bulanıklaştığına dair tekrar eden ifadeler (“... *virtual world have blurred*”), kavramsal netliklerin kaybolmasıyla beraber bireyin gerçekliği yorumlama biçiminin de dönüştüğünü göstermektedir. Bu bulanıklık, gerçekliğin sabit bir olgu olmaktan çıkıp daha yoruma açık ve esnek bir deneyim alanına dönüştüğünü ortaya koymaktadır. Bununla birlikte mekânsal yapıların yeniden

tanımlanması; örneğin görünür ve görünmez duvarlar (*“visible and invisible walls”*) bireyin dijital ortamda deneyimlediği fiziksel mekân algısında da soyut katmanlaşmanın varlığı dikkat çekmektedir.

Tablo 15: Anahtar kelimelerin “Sanal Mekanın Kavramsal ve Yapısal Sorgulanması” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
VIRTUAL	...an intermediary and filter between the real world and the virtual environment	Sanal ortamın aracı ve filtre işlevi, gerçek ile sanal arasındaki kavramsal geçişleri yapısal olarak sorgulamaktadır.
	Escaping through virtual space can be inspiring....	Sanal mekanda kaçışın ilham verici potansiyeli, gerçekliğin sınırlarını aşan yaratıcı bir alternatif sunmaktadır.
	Virtual space, while important and inspiring....	Sanal mekânın önemi ve ilham vericiliği, geleneksel mekân algılarını dönüştüren paradigmatik bir sorgulamayı gerektirir.
WORLD	...to serve as an intermediary and filter between the real world and the virtual environment.	Gerçek dünya ile sanal ortam arasındaki aracı konum, mekansal ontolojilerin yeniden tanımlanmasını zorunlu kılmaktadır.
	In our constant quest to better understand the world around us,...	Dünyayı anlama çabasında sanal mekânlar, epistemolojik sorgulamaları derinleştiren yeni bir boyut eklemektedir.
	can we immerse ourselves so deeply in this digital world that we lose our connection to reality?	Dijital dünyada aşırı içe batmanın gerçeklik bağını koparma riski, sanal mekânın varoluşsal etkilerini sorgulamaktadır.
	In the modern world, subject to continuous technological and digital transformations,...	Teknolojik dönüşümlerin modern dünyası, sanal mekânın yapısal konumunu sürekli yeniden tanımlamaktadır.
REALITY	that true experiences and connections are created in the real world.	Gerçek deneyimlerin fiziksel dünyada olduğu vurgusu, sanal mekânın otantisite sorgulamasını gündeme getirmektedir.
	we face the danger of distancing ourselves from reality, from the environment, and from the people around us.	Gerçeklikten uzaklaşma tehlikesi, sanal mekânın sosyolojik ve psikolojik etkilerine dair kritik sorgulamaları beraberinde getirmektedir.
	... providing security and shelter from physical reality.	Fiziksel gerçeklikten korunaklı bir sığınak sunması, sanal mekânın çelişkili işlevlerini yapısal olarak ortaya koymaktadır.
DIGITAL	can we immerse ourselves so deeply in this digital world that we lose our connection to reality?	Dijital dünyada aşırı içe batmanın gerçeklik bağını koparma riski, teknolojinin ontolojik etkilerine dair temel bir sorgulamayı gerekli kılmaktadır.
REAL	...as elements of architecture not only divide the virtual and real spaces but also unify them.	Mimari öğelerin sanal ve gerçek mekânları ayırma işlevi, mekansal ikiliğin yapısal temellerini ortaya koymaktadır.
	we need a mediator or “gatekeeper” to serve as an intermediary and filter between the real world and the virtual environment.	Gerçek ve sanal arasında aracı bir filtrenin gerekliliği, bu iki alanın etkileşimindeki kontrol mekanizmalarını sorgulamaktadır.
SPACE/ SPACES	Virtual space, while important and inspiring....	Sanal mekânın önemi ve ilham vericiliği, geleneksel mekân algılarını dönüştüren yeni bir mekansal paradigmatı işaret etmektedir.
	Escaping through virtual space can be inspiring....	Sanal mekanda kaçışın yaratıcı potansiyeli, alternatif varoluş biçimlerine dair felsefi bir sorgulamayı tetiklemektedir.
	...visible and invisible walls that offer us entirely new possibilities for organizing spaces.	Görünür ve görünmez duvarlar, mekân organizasyonuna dair geleneksel anlayışları sorgulatan yeni olanaklar sunmaktadır.
	...as elements of architecture not only divide the virtual and real spaces but also unify them	Mimari öğelerin sanal ve gerçek mekânları ayırma işlevi, mekansal ikiliğin yapısal temellerini ortaya koymaktadır.
	...as elements of architecture not only divide the virtual and real spaces but also unify them	Tam teşekküllü sanal mekânlar yaratma potansiyeli, günlük yaşam pratiklerinin dijital dönüşümünü zorunlu kılmaktadır.

PHYSICAL	...a sensation of a digital world in conjunction with the physical, offering unique visual experiences....	Dijital ve fiziksel dünyaların birlikteliği, mekânsal deneyimlerin özgünlüğüne dair yeni sorgulamaları beraberinde getirmektedir.
ENVIRONMENT	intermediary and filter between the real world and the virtual environment. What will be the future of columns in our environment and architecture?	Gerçek dünya ile sanal çevre arasındaki aracı konum, mekânsal geçişlerin doğasını yapısal olarak sorgulamaktadır. Mimari öğelerin geleceği, geleneksel ve dijital çevreler arasındaki etkileşimin yönünü sorgulamaktadır.
WALLS	The glass walls used as elements of architecture not only divide the virtual and real spaces but...	Cam duvarların aracılık işlevi, mekânsal sınırların geçirgenliğine dair temel bir sorgulamayı gerekli kılmaktadır.
REALM	In the virtual realm, we can have any kind of avatar we desire in...	Sanal alemdeki avatar özgürlüğü, dijital benliğin inşasına dair ontolojik sorgulamaları derinleştirmektedir.
ELEMENTS	The glass walls used as elements of architecture not only divide the virtual and real spaces...	Mimari öğelerin işlevsel dönüşümü, mekânsal pratiklerin geleceğine dair radikal sorgulamaları beraberinde getirmektedir.

“Sanal Mekanın Kavramsal ve Yapısal Sorgulanması” alt temasında toplam 24 ifade yer almakta ve genel veri kümesinin %31,51’ini oluşturmaktadır. Bu alt tema kapsamında, özellikle “virtual”, “world”, “reality”, “space”, “environment”, “physical” gibi anahtar kavramlar üzerinden sanal ve fiziksel mekân ayrımı ve geçişliliği tartışılmıştır. Metinlerde yer alan “...an intermediary and filter between the real world and the virtual environment” ifadesi sanal mekânın gerçek ve sanal dünya arasında aracı bir filtre olduğunu vurgulamakta ve mekân sadece fiziksel değil, dijital düzlemde de kavramsal olarak sorgulanmıştır. Bununla beraber mimari öğeler, fiziksel ve sanal mekân arasında kurulan bağın önemli figürleri hâline gelmiştir. Örneğin, cam duvarlar hem ayırıcı hem de birleştirici işlevleriyle sanal-fiziksel geçişin mekânsal izdüşümünü simgelemektedir (“The glass walls used as elements of architecture not only divide the virtual and real spaces but also unify them.”). Ayrıca metinlerde tasarımcının çevresini ve mimari öğeleri sorgulama ihtiyacı dikkat çekmektedir (“What will be the future of columns in our environment and architecture?”).

Sonuç olarak; “Gerçek ve Gerçek ötesi” ana teması altında elde edilen bulgularda ağırlıklı olarak ikinci alt tema olan *gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşmanın yoğunluğu* gözlemlenmiş, ardından *Sanal Mekânın Kavramsal ve Yapısal Sorgulanması* üçüncü alt teması yoğun olarak kullanılmıştır. Kullanım sıklığı %24,66 olan ilk alt tema *fiziksel gerçekliğin sanal temsili* ise en düşük yoğunluğa sahip alt temadır. Bu üç alt tema bir araya geldiğinde fiziksel ile sanal dünya arasındaki

sınırların bulanıklaştığı, gerçeklik kavramının sabit bir olgu olmaktan çıkıp esnek ve yeniden kurgulanabilir bir yapıya dönüştüğü anlaşılmaktadır.

- **Anahtar Kelimelerin Olağan ve Olağandışı Ana Teması Üzerinden Analizi**

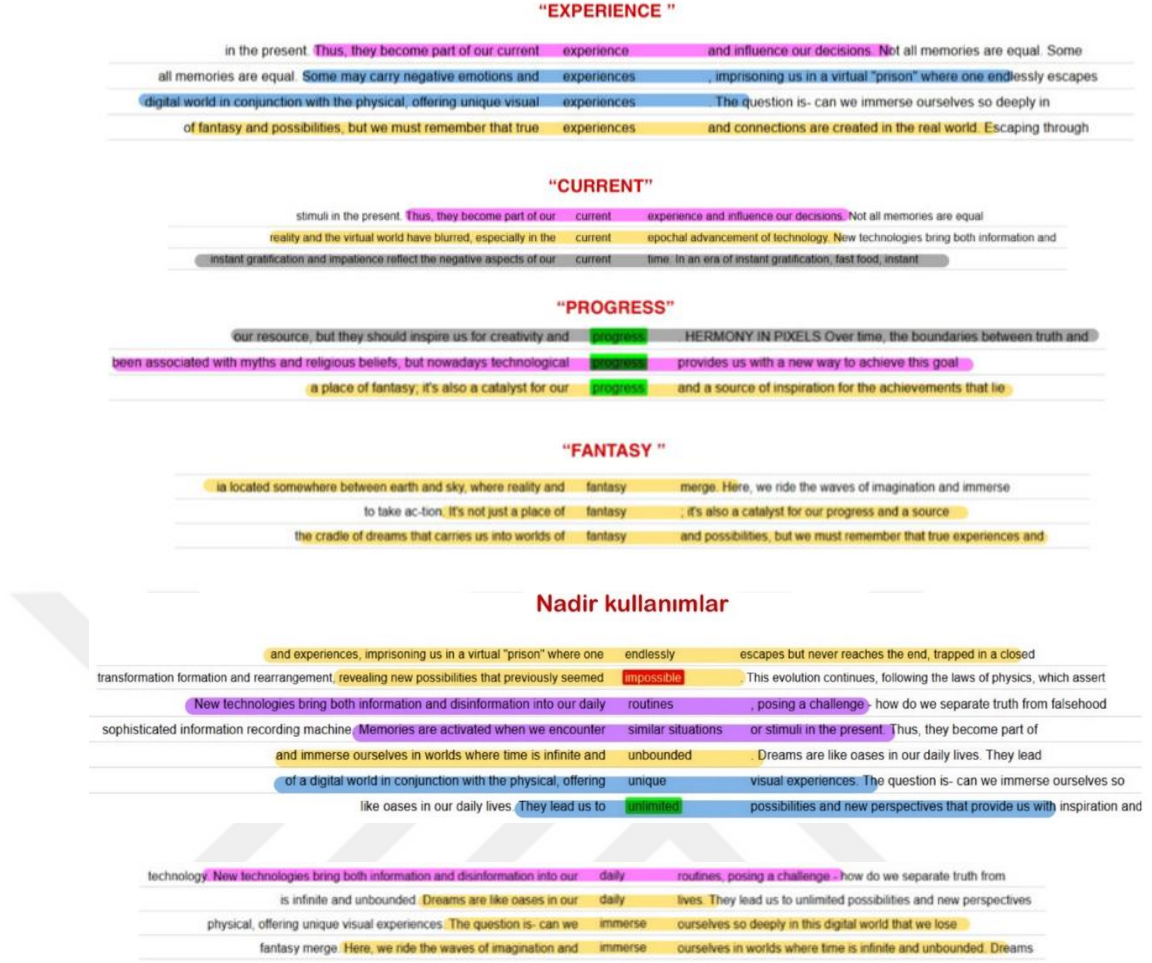
“Olağan ve Olağan Dışı” ana temasına ait olan anahtar kelimeler, bulundukları metnin bağlamına göre analiz edilmiştir. Voyant Tools analiz aracı kullanılarak analiz edilen metinler ana temanın alt temalarına atanan renklere göre renklendirilmiştir.



Şekil 14: İkinci ana temaya ait alt temaların gösterimi

Buna göre mavi renk; *duyusal, estetik ve yaşamsal deneyimler*, sarı renk; *olağanlık ve olağandışılığın mekansal yansımaları*, mor renk; *olağanlaştırma ve mekansal adaptasyon süreçleri* alt temalarını ifade etmektedir. (Görsel 28).

“NEW”			
have blurred, especially in the current epochal advancement of technology.	new	technologies bring both information and disinformation into our daily routines	
information undergoes transformation formation and rearrangement, revealing	new	possibilities that previously seemed impossible. This evolution continues, following the	
religious beliefs, but nowadays technological progress provides us with a	new	way to achieve this goal. Digital avatars are virtual copies	
They form visible and invisible walls that offer us entirely	new	possibilities for organizing spaces. Columns, as architectural elements, evolve and	
our daily lives. They lead us to unlimited possibilities and	new	perspectives that provide us with inspiration and beauty. The symbolism	
“BECOME”			
encounter similar situations or stimuli in the present. Thus, they	become	part of our current experience and influence our decisions. Not	
and our emotions. However, we must be cautious not to	become	enslaved by memories and lose our ability to live in	
future of columns in our environment and architecture? Can they	become	digital, luminous, or energy-producing? One thing is certain - they	
connections, and expectations of quick success, a few seconds can	become	too long. This culture of immediate pleasure and instant gratification	
environment, and from the people around us. Technology and urbanization	become	dominant factors, but the alternative to this rhythm can be	
“DREAM”			
make to achieve them. It also signifies the transition from	dream	to reality. To fully benefit from the swing of dreams	
beauty and meaning life offers. Our ability to feel, to	dream	to cope with the past, and to enjoy the present	
immerse ourselves in worlds where time is infinite and unbounded.	dreams	are like oases in our daily lives. They lead us	
dream to reality. To fully benefit from the swing of	dreams	, we must have the courage and determination to take ac	
to real life. It can be like the cradle of	dreams	that carries us into worlds of fantasy and possibilities, but	



- Fiziksel gerçekliğin sanal temsili
- Gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma
- Sanal mekanın yapısal ve kavramsal sorgulanması

Görsel 28: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-Voyant Tools

Yukarıdaki görsellerde alt temalara göre renklendirilen anahtar kelimelerin bulunduğu cümleler, metin alıntıları ve açıklamalarıyla beraber aşağıda Tablo 16-17-18’de analiz edilmiştir.

Tablo 16: Anahtar kelimelerin “Duyusal, Estetik ve Yaşamsal Deneyimler” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
NEW	<i>They lead us to unlimited possibilities and new perspectives that provide us with inspiration and beauty.</i>	Sanal evren yeni bakış açıları ve duygusal ilhamı artırmaktadır.
BECOME	<i>...a few seconds can become too long.</i>	Zaman algısının değişmesi, deneyimin duygusal olağanlığını etkilemektedir.
DREAM	<i>Our ability to feel, to dream, to cope with the past, and to enjoy the present manifests in our relationships with nature, with other people, and with ourselves.</i>	Düş kurma yetisi, bireyin duygusal dünyasını ve estetik algısını güçlendirmektedir.
EXPERIENCES	<i>Their pixelated textures create a sensation of a digital world in conjunction with the physical, offering unique visual experiences.</i> <i>It can be like the cradle of dreams that carries us into worlds of fantasy and possibilities, but we must remember that true experiences and connections are created in the real world.</i>	Görsel deneyimler, estetik algıyı güçlendirerek yaşamın duygusal boyutunu derinleştirmektedir. Olağan olanın (gerçek dünya deneyiminin) olağandışı ortamda yeniden hatırlatılması, gerçekliğe dönüş çağrısı içermektedir.
UNIQUE	<i>... digital world in conjunction with the physical, offering unique visual experiences.</i>	"unique visual experiences" ifadesi, kullanıcıya sıra dışı, dikkat çekici ve estetik açıdan özel görsel deneyimlerin sunulduğunu belirtmektedir.
UNLIMITED	<i>Dreams are like oases in our daily lives. They lead us to unlimited possibilities...</i>	Cümlede geçen "unlimited possibilities" ifadesi, hayallerin sunduğu çeşitliliği ve ilham verici yönünü vurgulamaktadır.

“Duyusal, Estetik ve Yaşamsal Deneyimler” alt temasında toplam 7 ifade yer almakta ve genel veri kümesinin %21,88’ini oluşturmaktadır. Bu başlık altında değerlendirilen metinler, bireyin sanal dünyada karşılaştığı deneyimlerin yaşam algısını nasıl dönüştürdüğünü ortaya koymaktadır. “New”, “dream”, “become” gibi kavramlar üzerinden yapılan analizler, sanal evrenin yalnızca görsel bir ortam olmanın ötesine geçerek bireyde duygusal algı değişimi ve yeni bakış açıları yarattığını göstermektedir. Sanal mekânda zaman algısının değişmesi ("*a few seconds can become too long*") veya gündelik hayatın olağan akışı içinde hayal dünyalarının oluşturulması ("*dreams are like oases in our daily lives*") gibi ifadeler, deneyimin zamansal ve zihinsel boyutlarda yeniden tanımlandığını vurgulamaktadır. Bu alt temadaki tüm örnekler, bireyin sanal dünyada yaşadığı deneyimlerin yalnızca sanal değil, aynı zamanda duygusal ve varoluşsal düzeyde de anlam taşıdığını göstermektedir.

Tablo 17: Anahtar kelimelerin “Olağanlık ve Olağandışılığın Mekansal Yansımaları” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
NEW	<i>They form visible and invisible walls that offer us entirely new possibilities for organizing spaces.</i>	Yeni mekânsal olanakların ortaya çıkması, geleneksel mekân algısını aşarak olağandışı bir form üretmektedir.
BECOME	<i>Can they become digital, luminous, or energy-producing?</i>	Fiziksel nesnelerin dijital yapılara dönüşme ihtimali olağan dışı bir tasarım yaklaşımıdır.
DREAM/ DREAMS	<i>It also signifies the transition from dream to reality</i>	Hayalden gerçeğe geçiş ifadesi, olağandışı bir durumun olağan gerçekliğe mekânsal bir dönüşümünü simgelemektedir.
	<i>Dreams are like oases in our daily lives.</i>	Gündelik yaşamın sıradanlığı içinde hayallerin bir kaçış ve olağandışılık alanı sunduğu vurgulanmıştır.
	<i>It can be like the cradle of dreams that carries us into worlds of fantasy and possibilities,...</i>	Hayallerin olağandışı dünyalara açılan bir taşıyıcı işlevi görerek, gerçeklikten farklı mekânsal boyutlar yarattığı ifade edilmektedir.
EXPERIENCES	<i>we must remember that true experiences and connections are created in the real world.</i>	Gerçek dünyada edinilen deneyimlerin, sanal olanla kıyaslandığında olağan mekânsal yaşantıların değerini öne çıkarmaktadır.
CURRENT	<i>the boundaries between ... reality and the virtual world have blurred, especially in the current epochal advancement of technology.</i>	"Gerçek ve sanalın sınırlarının silinmesi olağan mekân algısının dönüşmesine yol açmaktadır.
PROGRESS	<i>It's not just a place of fantasy; it's also a catalyst for our progress and a source of inspiration for the achievements that lie ahead.</i>	Olağandışı bir mekân, ilerleme ve ilham kaynağına dönüşerek sıradan işlevlerin ötesine geçmektedir.
FANTASY	<i>This magical place is located somewhere between earth and sky, where reality and fantasy merge.</i>	Gerçeklik ve hayalin iç içe geçtiği durum, olağandışılığın mekânsal temsilini yansıtmaktadır.
	<i>It's not just a place of fantasy; it's also a catalyst for our progress..</i>	Bu ifadede "fantazi mekânı" yalnızca hayal ürünü bir yer olarak değil, aynı zamanda dönüşüm ve ilerleme için bir başlangıç noktası olarak sunulmaktadır.
	<i>It can be like the cradle of dreams that carries us into worlds of fantasy and possibilities,...</i>	Bu anlatım, sıradan gerçeklikten saparak olağandışı mekânsal kurguların oluşturduğu deneyim alanlarını ifade etmektedir.
ENDLESSLY	<i>imprisoning us in a virtual "prison" where one endlessly escapes but never reaches the end</i>	Sonsuz kaçışın mümkün olduğu bu sanal mekân, olağandışı bir mekânsal deneyim sunmaktadır.
IMPOSSIBLE	<i>... revealing new possibilities that previously seemed impossible.</i>	Daha önce imkânsız görünen ihtimallerin mümkün hâle gelmesi, olağandışı mekânsal potansiyellerin varlığını işaret etmektedir.
UNBOUNDED	<i>... time is infinite and unbounded.</i>	Zamanın sonsuz ve sınırsız olarak tanımlanması, alışılmış mekânsal-zamansal algının ötesine geçerek olağandışı bir deneyim boyutu sunmaktadır.
IMMERSE	<i>Can we immerse ourselves so deeply in this digital world that we lose our connection to reality?</i>	Bireyin olağan gerçeklikten koparak sanal düzleme dalması olağandışı mekânsal bir deneyimdir.
	<i>We ride the waves of imagination and immerse ourselves in worlds where time is infinite and unbounded.</i>	Zamanın ve mekânın sınırlarını aşan bir hayal deneyimi, olağan mekânsal algının dışında konumlanmaktadır.
DAILY	<i>Dreams are like oases in our daily lives.</i>	Günlük hayatın olağan akışı içinde hayal gibi istisnai alanların tanımlanması, olağanın içine yerleşen olağandışılığı temsil etmektedir.

“Olağanlık ve Olağandışılığın Mekansal Yansımaları” alt temasında toplam 17 ifade bulunmaktadır ve genel veri kümesinin %53,13’ünü oluşturmaktadır. *Olağanlık ve Olağandışılığın Mekansal Yansımaları* alt teması altında yapılan analizlerde sanal ortamda fiziksel mekânın nasıl olağanlıktan uzaklaşarak yeniden tanımlandığı ve sırada dışı bir boyut kazandığı tartışılmıştır. Bu alt tema kapsamında “*fantasy*”, “*endlessly*” “*dreams*” gibi kavramlar üzerinden mekânın hem fiziksel hem kavramsal düzeyde olağandışı olarak yeniden yaratımı irdelenmiştir. Bunun dışında zaman kavramının bükülmesi ve sonsuzluk fikriyle zaman-mekân algısı ile oynanmış (*‘time is infinite and unbounded’*), fiziksel dünyadaki normalin dışına çıkılan bir alternatif gerçeklik sunulmuştur. Bu bağlamda, *Olağanlık ve Olağandışılığın Mekansal Yansımaları* alt temasındaki ifadeler, dijital çağın gerçekliği ve mekânsal kuramları yeniden tartışmaya açtığı ve sıradan olanı olağandışı bir deneyim ortamına dönüştürdüğü bir kırılmayı temsil etmektedir.

Tablo 18: Anahtar kelimelerin “Olağanlaştırma ve Mekansal Adaptasyon Süreçleri” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
NEW	<i>New technologies bring both information and disinformation into our daily routines</i>	Yeni teknolojilerin gündelik hayatın doğal bir parçası haline gelmesi, olağandışı olanın zamanla olağanlaşmasını sağlamaktadır.
	<i>... and rearrangement, revealing new possibilities that previously seemed impossible.</i>	Daha önce imkânsız görülen olanakların sıradanlaşması, olağanlaştırma sürecinin bir sonucudur.
	<i>but nowadays technological progress provides us with a new way to achieve this goal.</i>	Teknolojik yeniliklerin, önce olağandışıyken zamanla kabul gören çözümlere dönüşmesi adaptasyon sürecini açıklamaktadır.
BECOME	<i>Thus, they become part of our current experience and influence our decisions.</i>	Olağandışı unsurların bireyin deneyimlerinin doğal bir parçasına dönüşmesi uyumlanmayı temsil etmektedir.
	<i>Technology and urbanization become dominant factors...</i>	Başlangıçta dışsal olan unsurların zamanla belirleyici hale gelmesi, çevresel ve mekânsal adaptasyonu göstermektedir.
CURRENT EXPERIENCES	<i>they become part of our current experience and influence our decisions.</i>	Yaşam pratiğinin doğal bir parçası haline gelen mevcut deneyimler, olağandışılığa karşı bireyin uyum sürecini yansıtmaktadır.
PROGRESS	<i>The idea of eternal life has often been associated with myths and religious beliefs, but nowadays technological progress provides us with a new way to achieve this goal.</i>	Teknolojik gelişimin bireyin yaşamına entegre olması, olağan dışı fikirlerin olağan çözüm yollarına dönüşmesini sağlamaktadır.
DAILY	<i>New technologies bring both information and disinformation into our daily routines, posing a challenge</i>	Olağandışı bilgilerin gündelik yaşamla iç içe geçmesi, adaptasyon sürecinde bireyin karşılaştığı zorluklar olduğu ifade edilmiştir.

“Olağanlaştırma ve Mekansal Adaptasyon Süreçleri” alt temasında toplam 8 ifade olup genel veri kümesinin %25’ini oluşturmaktadır. Bu alt temada analiz edilen metinlerde teknolojik dönüşümlerin zamanla içselleştirilerek gündelik yaşamın sıradan bir parçası hâline geldiğinden ve bu sürecin mekânsal algıyı dönüştürdüğünden bahsedilmiştir. Özellikle “new”, “become”, “current experience”, “daily” gibi anahtar kavramlar üzerinden analiz edilen metinler, daha önce olağandışı ya da imkânsız olarak kabul edilen fikirlerin zamanla normalleştiğini ve mekânsal pratiklerle uyumlandığını göstermektedir (“*New technologies bring both information and disinformation into our daily routines*”). Olağandışı deneyimlerin kullanıcının mevcut yaşantısına entegre olması (“...*they become part of our current experience...*”) ve mekânın buna göre yeniden şekillenmesi, teknolojik yeniliklerin yalnızca araç olarak kullanılmasının ötesinde, yaşamın bir parçası haline geldiğini göstermektedir. Bu bağlamda, *Olağanlaştırma ve Mekansal Adaptasyon Süreçleri* alt temasında ele alınan ifadeler, olağandışı olanın zamanla olağanlaşması, mekâna ve kullanıcının pratik hayat deneyimlerine uyarlanması sürecine ışık tutmaktadır.

Sonuç olarak; ikinci ana tema olan Olağan ve Olağandışı başlığı altında incelenen metinler incelendiğinde yoğun olarak *Olağanlık ve Olağandışılığın Mekansal Yansımaları* ve *Olağanlaştırma ve Mekansal Adaptasyon Süreçleri* alt başlıklarının kullanıldığı görülmektedir. Bu durum teknolojik yeniliklerin mekânsal değişimlere katkı sağlaması ve gündelik kullanımla birlikte bireyin hayatında olağandışı bir durumdan olağanlaşan bir sürece hizmet etmesinin etkisi gözlemlenmektedir.

- **Anahtar Kelimelerin Yaratıcılık ve Özgünlük Ana Teması Üzerinden Analizi**
“Yaratıcılık ve Özgünlük” ana teması için projelerin jüri yorumları incelenmiş ve diğer projelerde olduğu gibi Yaratıcılık ve özgünlük ana teması için kelime bulutu ve kelime ağı kullanımını analize dahil edilmemiştir.



Şekil 15: Üçüncü ana temaya ait alt temaların gösterimi

Bu doğrultuda aşağıda jüri yorumlarından elde edilen anahtar kelime ve kelime gruplarının bulundukları metinler alt temalara göre aşağıda renklendirilmiştir (Görsel 29)

Jüri yorumları anahtar kelimeler

ways the window is already engaging in the virtual, it	could be even more impactful	Notable for the suggestion it gives of how virtual tools
The proposal	emphasizes the importance	of having many possibilities in a coherent environment in a
many possibilities in a coherent environment in a straightforward manner	I enjoy	this proposal for two reasons - the notion of the dream
the suggestion it gives of how virtual tools can be	integrated	with architecture in a powerful way, perhaps it presents a
how virtual tools can be integrated with architecture in a	powerful way	, perhaps it presents a more convincing real world suggestion rather
The proposal	emphasizes the importance of having many possibilities in a coherent	
virtual, it could be even more impactful	Notable for the suggestion	it gives of how virtual tools can be integrated with
powerful way, perhaps it presents a more convincing real world	suggestion	rather than a virtual world

- Yaratıcılık ve sanal tasarım süreci
- Dijital etkileşim ve mekansal özelleştirme süreçleri
- Tasarımcının bireysel ifadesi ve sanal kimlik inşası

Görsel 29: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-voyant tools

Yukarıda alt temalara atanan renklere göre kodlanan ifadeler aşağıdaki Tablo 19-20-21’de açıklamalarıyla birlikte yer almaktadır.

Tablo 19: Anahtar kelimelerin “Yaratıcılık ve Sanal Tasarım Süreci” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
I ENJOY	<i>“I enjoy this proposal for two reasons.”</i>	Jürinin projeye duyduğu beğeni, yaratıcı yaklaşımın ve özgün fikirlerin takdir edildiğini göstermektedir.
INTEGRATED	<i>The suggestion it gives of how virtual tools can be integrated with architecture in a powerful way...”</i>	Sanal araçların mimariyle yaratıcı şekilde bütünleştirilmesi, yenilikçi bir tasarım anlayışına işaret etmektedir.
POWERFUL WAY	<i>“...how virtual tools can be integrated with architecture in a powerful way...”</i>	Sanal ve fiziksel bileşenlerin etkileyici biçimde bir araya getirilmesi, projenin yaratıcı gücünü ve tasarımsal etkisini artırmaktadır.
PROPOSAL	<i>The proposal emphasizes the importance of having many possibilities in a coherent environment in a straightforward manner.</i>	Farklı olasılıkları barındıran tasarım önerisi, yaratıcı düşüncenin temelini oluşturmaktadır.
SUGGESTION	<i>Notable for the suggestion it gives of how virtual tools can be integrated with architecture in a powerful way.</i>	Sanal araçların mimariye yaratıcı entegrasyonu tasarım sürecinde yenilikçiliği desteklemektedir.
	<i>it presents a more convincing real world suggestion rather than a virtual world.</i>	Gerçek dünyaya dair ikna edici öneri üretme becerisi, yaratıcı değerlendirme sürecinin sonucudur.

“Yaratıcılık ve Sanal Tasarım Süreci” alt temasında toplam 6 ifade yer almaktadır ve genel veri kümesinin %75’ini oluşturmaktadır. Bu alt tema kapsamında analiz edilen özellikle *“I enjoy”*, *“powerful way”*, *“integrated”* gibi anahtar kelimeler; jürinin projeye olan takdirini ve tasarımcının yaratıcı düşünceyle tasarımı zenginleştirdiğini göstermektedir.

Tablo 20: Anahtar kelimelerin Dijital etkileşim ve mekânsal özelleştirme süreçleri alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
EPHASIZES THE IMPORTANCE	<i>The proposal emphasizes the importance of having many possibilities in a coherent environment in a straightforward manner.</i>	Bu ifade, kullanıcıların farklı ihtiyaçlarına göre şekillenebilen, çok yönlü ve düzenli bir dijital mekânın önemini vurgulayarak, etkileşimsel ve özelleştirilebilir bir sanal yaşam alanı önerdiğini göstermektedir.

“Dijital etkileşim ve mekânsal özelleştirme süreçleri” alt temasında toplam 1 ifade yer almaktadır ve genel veri kümesinin %12,5’ini oluşturmaktadır. Bu alt tema kapsamında analiz edilen *Ephasizes the importance* kelime grubunun yer aldığı metin alıntısı, sanal mekânın yalnızca çeşitlilik değil, aynı zamanda düzen ve erişilebilirlik ilkeleriyle de kurgulandığını göstermektedir. Bu bağlamda, önerilen sanal mekânın

farklı kullanıcı ihtiyaçlarına yanıt verebilen, çok yönlü ve kişiselleştirilebilir bir yaşam alanı sunduğu ifade edilmektedir.

Tablo 21: Anahtar kelimelerin Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

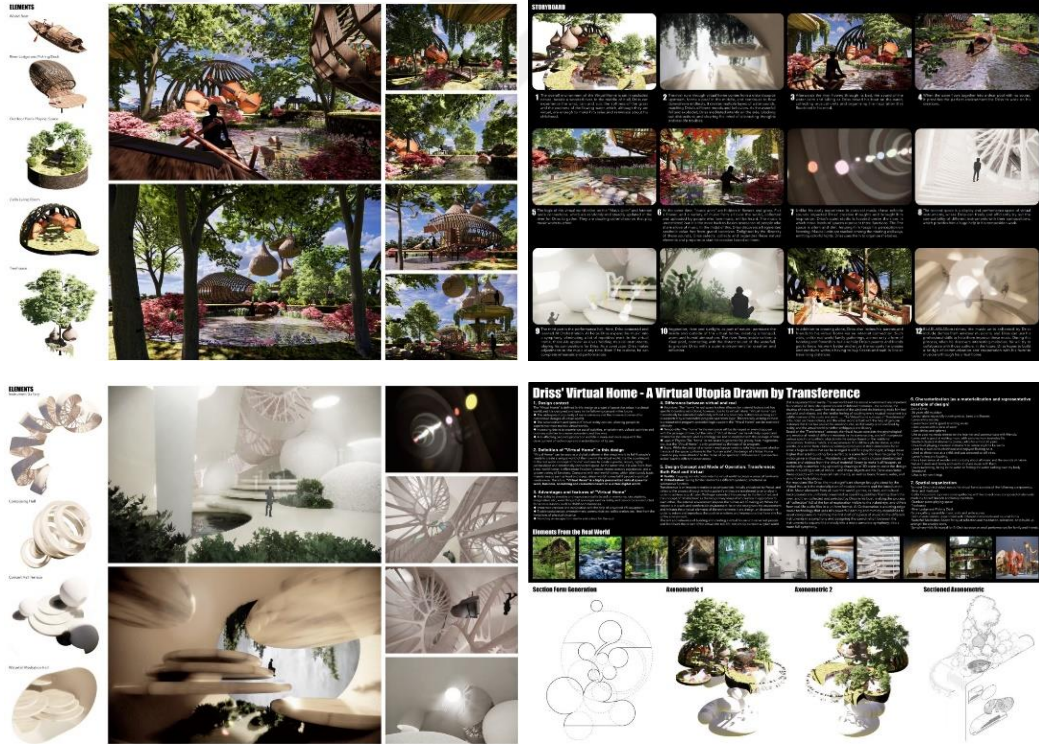
ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
COULD BE EVEN MORE IMPACTFUL	<i>If this project took on more carefully the kinds of virtual experiences that belong to the domestic realm, or considered the many ways the window is already engaging in the virtual, it could be even more impactful</i>	<i>Bu cümlede, projenin bireysel deneyimlere ve ev içi dijital etkileşimlere daha fazla odaklanması hâlinde, kullanıcı üzerinde daha güçlü bir duygusal ve kimliksel etki yaratabileceği vurgulanmaktadır.</i>

“Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası” alt temasında toplam 1 ifade yer almaktadır ve genel veri kümesinin %12,5’ini oluşturmaktadır. Bu alt tema kapsamında incelenen *“It could be even more impactful”* ifadesi, jürinin projenin potansiyele sahip olduğunu düşünmesine rağmen, bireysel deneyimlerin daha dikkatli ele alınması gerektiğine dair bir eleştiri getirmiştir. Bu vurgu, sanal mekânların sadece işlevsel değil, aynı zamanda kullanıcıyı duygusal olarak etkileyen, onun kimliğini şekillendiren kişisel alanlar olarak kurgulanmasının önemine işaret etmektedir.

Üçüncü Ana Tema Yaratıcılık ve Özgünlük başlığı altında değerlendirilen üç alt tema, sanal tasarım ortamlarında yaratıcı düşüncenin nasıl şekillendiğini, kullanıcıyla nasıl etkileşim kurduğunu ve bireysel kimliğe nasıl dönüştüğünü çok boyutlu biçimde ortaya koymaktadır. Üçüncü ana tema kapsamında analiz edilen jüri yorumlarında yoğun olarak *Yaratıcılık ve Sanal Tasarım Süreci* alt temasının kullanıldığı gözlemlenmiştir.

3.2.3. Driss' Virtual Home - A Virtual Utopia Drawn by Transference proje analizi

Yarışmada üçüncülük derecesini kazanan Driss' Virtual Home - A Virtual Utopia Drawn by Transference projesi Shiyu Ma and Yichi Zhang'ın tasarımıdır. Bu projede geleceğin mimari vizyonu, dijital ve gerçek dünyaların kesişiminde olarak yorumlanmıştır. Metaverse gibi sanal ortamların ve VR teknolojilerinin gelişimiyle birlikte, "sanal ev" kavramı kişiselleştirilebilir, duygusal bağlar kuran ve fiziksel sınırları aşan bir mekân olarak tanımlanmaktadır. Proje, psikanalizdeki "aktarım" kavramından referansla gerçek dünyadan alınan tanıdık öğeleri (ağaç gölgeleri, su sesleri gibi) sanal ortama taşımakta ve bunlara yeni işlevler yükleyerek uyumlandırmayı hedeflemektedir. Mimari organizasyon, kullanıcının mesleği ve hobilerine göre şekillenmektedir; nehir kulübesi, partiyon galerisi veya meditasyon odası gibi alanlar hem yaratıcılığı desteklemekte hem de duygusal bir sığınak görevi görmektedir. Sonuç olarak bu tasarım fiziksel mekanların sınırlarını sanal ortamda genişletirken, kullanıcının ruhsal ihtiyaçlarını karşılayan ve gerçek dünyayla bağıni koruyan sürdürülebilir bir hibrit yaşam modeli önermektedir.



Görsel 30: 2.Proje paftaları – kaynak: (<https://architecturecompetitions.com/virtualhome2/>)

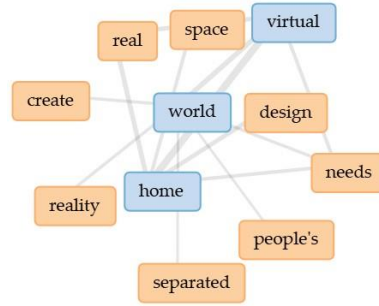
Üçüncü projenin incelenen verilerine göre metinlerde en çok kullanılan 5 anahtar kelime; virtual (33); home (18); world (15); real (10); space (9) olmuştur (Görsel 31).

Bu kelimeler, projenin sanal ortam, sanal ve gerçek, ev ekseninde biçimlendiğini göstermektedir. Özellikle “*virtual*” ve “*home*” kelimelerinin öne çıkması, tasarımcıların sanal evi alternatif bir aidiyet mekanı olarak kurguladığını ve gerçeklik ile kurgu mekan arasındaki sınırların silikleştiği fikrini çağrıştırmaktadır. Aynı zamanda “*world*”, “*real*” ve “*space*” gibi sözcüklerin kullanımı, bu silikleşmenin destekleyici kavramları olarak metinde yer aldığını düşündürmektedir.



Görsel 31: En çok kullanılan kavramlara göre kelime bulutu (kaynak: (<https://voyant-tools.org/>))

Metinlerde yer alan anahtar kelimelerin aralarındaki anlamsal ilişkiler, tasarım yaklaşımının ardındaki düşünsel yapıyı kavramaya olanak tanımaktadır. Bu doğrultuda, en sık kullanılan ilk üç anahtar kelime (*virtual*, *home*, *world*) arasında kurulan bağlam ilişkileri Voyant Tools'un “Collocates Graph” (Ortak Kullanılan Kelimeler Ağı) aracılığıyla bir kavram ağı haritası şeklinde sunulmuştur (Görsel 32).



Görsel 32: Ortak Kullanılan Kelimeler Ağı (kaynak: (<https://voyant-tools.org/>))

Yukarıda sunulan görsel, özellikle “*virtual*”, “*home*” ve “*world*” kelimeleri çevresinde şekillenen anlam kümelerini ortaya koymakta ve bu kelimelerin bağlantılı olarak tasarımcıların hangi düşünsel, duygusal ve mekânsal temaları ön plana çıkardıklarını göstermektedir. Bu ilişkiler göz önünde bulundurularak, en çok kullanılan beş kelimeyle birlikte teorik çerçeveden belirlenen anahtar kelimelerin birinci ve ikinci

ana temalar altında listelemesi yapılmıştır. Üçüncü ana tema olan yaratıcılık ve özgünlük için projenin jüri raporları kullanılmıştır. (Tablo 22).

Üçüncü projenin paftalarından elde edilen anahtar kelimeler ana temalara göre gruplandırıldığında, birinci ana tema olan ‘gerçek ve gerçek ötesi’nin projedeki baskınlığı ortaya çıkmaktadır.

Tablo 22: Driss' Virtual Home - A Virtual Utopia Drawn by Transference projesinin Anahtar kelimelerin kullanım sıklıkları ve ana temalara göre dağılım tablosu

1 GERÇEK VE GERÇEK ÖTESİ	2 OLAĞAN VE OLAĞANDIŞI	3 YARATICILIK VE ÖZGÜNLÜK
Virtual (28)	New (5)	Suggestion (2)
World (worlds) (17)	Instant (5)	Proposal (1)
Real (10)	Become (5)	could be even more impactful.
Space (9)	Dream (5)	Integrated (1)
Reality (8)	Experiences (4)	emphasizes the importance
Elements (6)	Current (3)	Powerful way (1)
Transferred -Transference (5)	Progress (3)	I enjoy
Different (5)	Fantasy (3)	
Experience experiences (6)	Daily (2)	
Boundary (3)	Immerse (2)	
Digital (2)	Unique (1)	
Exists-exist (2)	Unbounded (1)	
Physical (2)	Unlimited (1)	
Time (2)	Similar situations (1)	
Restrictions (2)	Routines (1)	
Counterpart (1)	Impossible (1)	
Laws of Physics (1)	Endlessly (1)	
Gravity (1)		
Vr (1)		
3d (1)		
Meta-universes (1)		
Virtualization (1)		
Freedom (1)		
Realistic (1)		
Simulate (1)		
Limitations (1)		

Yukarıdaki tabloda yer alan anahtar kelimeler, Voyant Tools aracılığıyla bulundukları metin içerisinde bağlamları doğrultusunda analiz edilmiştir. İlk olarak analiz edilen tema gerçek ve gerçek ötesi olup, ilk anahtar kelimesi “virtual”dır. Bu kelime metinlerde toplam 33 kez geçmektedir. Bu sayının yalnız nicel veri olduğu göz önünde

bulundurularak “virtual” kelimesinin her kullanım örneği ayrı ayrı incelenmiş, tekrar eden biçimsel kullanımların ötesinde, kelimenin farklı bağlamlarda nasıl anlam kazandığı değerlendirilmiştir. Böylece aynı kelimenin çeşitli tematik bağlamlarda üstlendiği roller analiz edilerek ilgili alt temalarla eşleştirilmiştir. Başlık içerisinde yer alan cümleler analize dahil edilmemiştir. Tema dışı bulunan cümleler ise gri renkte boyanarak analiz dışı bırakılmıştır.

- **Anahtar Kelimelerin Gerçek ve Gerçek Ötesi Ana Teması Üzerinden Analizleri**

“Gerçek ve Gerçek Ötesi” ana temasına ait olan anahtar kelimeler, bulundukları metnin bağlamına göre analiz edilmiştir. Voyant Tools analiz aracı kullanılarak analiz edilen metinler ana temanın alt temalarına atanan renklere göre renklendirilmiştir.



Şekil 16: Birinci ana temaya ait alt temaların gösterimi

Buna göre mavi renk; *fiziksel gerçekliğin sanal temsili*, sarı renk; *gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma*, mor renk; *sanal mekânın kavramsal ve yapısal sorgulanması* alt temalarını ifade etmektedir (Görsel 33).

"VIRTUAL"

1. Design context The "virtual Home" is defined in this design as a type of design as a type of space that exists in a virtual world, and it is designed and used in the following context: meta-universes and the increased demand for customized designs of virtual worlds. The advancement and spread of virtual reality devices, allowing customized designs of virtual worlds. The advancement and spread of virtual reality devices, allowing people to experience more realistic virtual worlds of virtual reality devices, allowing people to experience more realistic virtual worlds. Increasing desire to experience social activities, entertainment, cultural activities of technology and standardization of its use. 2. Definition of "virtual Home" in this design "virtual Home" can be used as its use. 2. Definition of "Virtual Home" in this design "virtual Home" can be used as a digital platform in the virtual world to fulfill people's needs to create a unique world to create a unique world of their own in the virtual world. It is the counterpart to the real world concept often satisfy basic material needs such as food and sleep. virtual-world homes fulfill people's spiritual needs more. Therefore, "Virtual Home" sleep, virtual-world homes fulfill people's spiritual needs more. Therefore, "virtual Home" is a highly personalized virtual space for work, business, spiritual needs more. Therefore, "Virtual Home" is a highly personalized virtual space for work, business, socializing and recreation based on a space for work, business, socializing and recreation based on a virtual digital world. 3. Advantages and features of "Virtual Home" The ability to simulate and reproduce reality based on from reality and solace for the soul. 4. Difference between virtual and real - Boundary: The "home" in real space is often factors and has specific boundary restrictions, however, due to its virtual nature, "Virtual Home" can theoretically be extended indefinitely without any has specific boundary restrictions, however, due to its virtual nature, "virtual Home" can theoretically be extended indefinitely without any boundary restrictions as there is a reasonable program operation logic support, the "virtual Home" can be extended infinitely. Temporality: The "home" in the disappear with the passage of time, but the data of "virtual Home" can be infinitely copied and retained in the Internet space is governed by gravity, heat, magnetism, etc., but the "virtual Home" is only governed by the logic of its program space conforms to the "human scale", the design of a virtual Home needs to pay more attention to the "scale of Design Concept and Mode of Operation: Transference: Both Real and virtual Reality: Copying real elements into the virtual world to create Both Real and Virtual - Reality: Copying real elements into the virtual world to create a sense of familiarity. Virtualization: Giving familiar environment. The aim and relevance of building and creating a virtual house is to serve real people and feed back the serve real people and feed back the power of the virtual into real life, not simply to create a cyber world is a subtle memory of his study and work. The virtual Home concept of "Transference" is founded on these notions, and concept of "Transference" is founded on these notions, and the virtual world is built with the help of genuine materials that so that reality is not confined by reality, and the virtual world is neither ambiguous and illusory. Based on the "Transference neither ambiguous and illusory. Based on the "Transference" concept, the virtual house considers the psychological and emotional needs of different residents can either directly choose standardized scenes and objects from the virtual material library to make it all happen, or exclusively customize 3D scans to assist the design team in building a virtual model - and these objects are his. Driss associates these objects like Driss, the most significant change brought about by the virtual House is the materialization of musical elements and the introduction full symphony. Spatial organization To meet Driss's individual needs, his virtual home consists of the following components: River and riverbank - Cello

"WORLDS"

as a type of space that exists in a virtual world, and it is designed and used in the following context can be used as a digital platform in the virtual world to fulfill people's needs to create a unique world of virtual world to fulfill people's needs to create a unique world of their own in the virtual world. It is the create a unique world of their own in the virtual world. It is the counterpart to the real world concept of the virtual world. It is the counterpart to the real world concept of "home" and aims to create a private, secure the same time, it is also more than a real-world home: it offers more freedom, a more intense sensory experience experience, and a greater variety of functions. Compared with real-world homes, which often satisfy basic material needs such as food satisfy basic material needs such as food and sleep, virtual-world homes fulfill people's spiritual needs more. Therefore, "Virtual Home" is work, business, socializing and recreation based on a virtual digital world. 3. Advantages and features of "Virtual Home" The ability to Real and Virtual - Reality: Copying real elements into the virtual world to create a sense of familiarity. Virtualization: Giving familiar elements virtual into real life, not simply to create a cyber world that is separated from reality. The real world and the a cyber world that is separated from reality. The real world and the natural environment are important foundations of Driss' life of "Transference" is founded on these notions, and the virtual world is built with the help of genuine materials that Driss that reality is not confined by reality, and the virtual world is neither ambiguous and illusory. Based on the "Transference" concept the introduction of AI Music elements from all over the world, genres, carriers, and cultural backgrounds are uniformly presented as sparking universes and the increased demand for customized designs of virtual world. The advancement and spread of virtual reality devices, allowing people virtual reality devices, allowing people to experience more realistic virtual world. Increasing desire to experience social activities, entertainment, cultural activities and

"REAL"

in the virtual world. It is the counterpart to the real world concept of "home" and aims to create a private At the same time, it is also more than a real-world home: it offers more freedom, a more intense sensory sensory experience, and a greater variety of functions. Compared with real-world homes, which often satisfy basic material needs such as and solace for the soul. 4. Difference between virtual and real - Boundary: The "home" in real space is often affected by material factors and has specific 4. Difference between virtual and real - Boundary: The "home" in real space is often affected by material factors and has specific "Home" can be extended infinitely. Temporality: The "home" in the real space will be damaged or even disappear with the passage the passage of time. Laws of Physics: The "home" in real space is governed by gravity, heat, magnetism, etc., but the its program. Scale: While the design of a home in real space needs to take into account whether the size of experiences. 5. Design Concept and Mode of Operation: Transference: Both real and Virtual - Reality: Copying real elements into the virtual world Mode of Operation: Transference: Both Real and Virtual - Reality: Copying real elements into the virtual world to create a sense of of building and creating a virtual house is to serve real people and feed back the power of the virtual into people and feed back the power of the virtual into real life, not simply to create a cyber world that is create a cyber world that is separated from reality. The real world and the natural environment are important foundations of Driss of exploration visible to the naked eye, and differs from real-life audio files in a uniform format. AI Orchestration is

"SPACE"

"Home" is defined in this design as a type of space that exists in a virtual world, and it is designed to create a private, secure, highly personalized and emotionally connected space. At the same time, it is also more than a needs more. Therefore, "Virtual Home" is a highly personalized virtual space for work, business, socializing and recreation based on a virtual Difference between virtual and real - Boundary. The "home" in real space is often affected by material factors and has specific boundary can be extended infinitely - Temporality. The "home" in the real space will be damaged or even disappear with the passage of passage of time. - Laws of Physics. The "home" in real space is governed by gravity, heat, magnetism, etc., but the "Virtual program. - Scale. While the design of a home in real space needs to take into account whether the size of the needs to take into account whether the size of the space conforms to the "human scale", the design of a Virtual made by herself, friends and family members -Outdoor piano playing space -Treehouse -River Lodge and Fishing Deck -Score gallery: assemble music

"REALITY"

designs of virtual worlds. -The advancement and spread of virtual reality devices, allowing people to experience more realistic virtual worlds. -Increasing features of "Virtual Home" The ability to simulate and reproduce reality based on memories, descriptions, imagination, etc., even things that no descriptions, imagination, etc., even things that no longer exist in reality and cannot be reconstructed for various reasons, such as childhood from the limitations of physical distance. -Providing an escape from reality and solace for the soul. 4. Difference between virtual and Concept and Mode of Operation: Transference: Both Real and Virtual - reality - Copying real elements into the virtual world to create a simply to create a cyber world that is separated from reality. The real world and the natural environment are important foundations materials that Driss has poured his emotions into, so that reality is not confined by reality, and the virtual world is

"ELEMENTS"

of Operation: Transference: Both Real and Virtual - Reality: Copying real elements into the virtual world to create a sense of familiarity world to create a sense of familiarity - Virtualization: Giving familiar elements a different symbolic, emotional or substantive function Transference is an he or she recognizes the environment and imitates the physical elements of the environment in art, design, or decoration in order about by the Virtual House is the materialization of musical elements and the introduction of AI. Music elements from all over materialization of musical elements and the introduction of AI. Music elements from all over the world, genres, carriers, and cultural backgrounds a private social gathering with her loved ones, composed of elements made by herself, friends and family members -Outdoor piano playing

"TRANSCERENCE"

Differences in "perspective scales" lead to different experiences. 5. Design Concept and Mode of Operation: Transference: Both Real and Virtual - Reality: Copying real elements into the virtual world to create a a sense of familiarity - Virtualization: Giving familiar elements a different symbolic, emotional or substantive function Transference is an important notion in psychoanalysis, initially articulated by Freud, and refers to the process instrument is a subtle memory of his study and work. The Virtual Home concept of " transference " is founded on these notions, and the virtual world is built with the help of confined by reality, and the virtual world is neither ambiguous and illusory. Based on the " transference " concept, the virtual house considers the psychological and emotional needs of different reside initially articulated by Freud, and refers to the process through which a patient's wishes are transferred to an analyst in order to achieve a goal. Later, Wallinger extended this concept to

"DIFFERENT"

to pay more attention to the "scale of perspective" Differences in "perspective scales" lead to different experiences. 5. Design Concept and Mode of Operation: Transference: Both Real and Virtual - Reality: ... into the virtual world to create a sense of familiarity - Virtualization: Giving familiar elements a different symbolic, emotional or substantive function Transference is an important notion in psychoanalysis, initial... Based on the "Transference" concept, the virtual house considers the psychological and emotional needs of different residents in the scene setting, and will incorporate various specific empathetic objects into the design to assist composers in matching the first draft of a piece of music to the different instruments in a symphony and designing the coordination between the instruments to expand the melody and Fishing Deck -Score gallery: assemble music units and write scores -Instrumental slalom: experiment with different instruments and musical forms -Waterfall Meditation Room: for quiet reflection and meditation, relaxation...

"EXPERIENCE"

advancement and spread of virtual reality devices, allowing people to experience more realistic virtual worlds. -Increasing desire to experience social activities people to experience more realistic virtual worlds. -Increasing desire to experience social activities, entertainment, cultural activities and business activities in a world home: it offers more freedom, a more intense sensory experience, and a greater variety of functions. Compared with real-world and the natural environment are important foundations of Driss' life experience and childhood memories - the sunshine, the shadow of trees, the scale of perspective". Differences in "perspective scales" lead to different experiences. 5. Design Concept and Mode of Operation: Transference: Both Real the design based on the residents' occupations, hobbies, habits, and experiences. It could be a plaster statue, a color palette, or

"BOUNDARY"		
solace for the soul. 4. Difference between virtual and real -	boundary	The "home" in real space is often affected by material
space is often affected by material factors and has specific	boundary	restrictions; however, due to its virtual nature, "Virtual Home" can
nature, "Virtual Home" can theoretically be extended indefinitely without any	boundary	restrictions as long as it is supported by a reasonable
"DIGITAL-EXISTS-PYSICAL-TIME-RESTRICTIONS"		
in this design "Virtual Home" can be used as a	digital	platform in the virtual world to fulfill people's needs to
for work, business, socializing and recreation based on a virtual	digital	world. 3. Advantages and features of "Virtual Home" The ability
on memories, descriptions, imagination, etc., even things that no longer	exist	in reality and cannot be reconstructed for various reasons, such
defined in this design as a type of space that	exists	in a virtual world, and it is designed and used
socialization, entertainment, communication, collaboration, etc., free from the limitations of	physical	distance. Providing an escape from reality and solace for the
environment, he or she recognizes the environment and imitates the	physical	elements of the environment in art, design, or decoration in
will be damaged or even disappear with the passage of	time	but the data of "Virtual Home" can be infinitely copied
its ontology will not be depleted with the passage of	time	- Laws of Physics: The "home" in real space is governed
is often affected by material factors and has specific boundary	restrictions	; however, due to its virtual nature, "Virtual Home" can theoretically
"Virtual Home" can theoretically be extended indefinitely without any boundary	restrictions	as long as it is supported by a reasonable program
Nadir Kullanımlar		
all happen, or exclusively customize it by uploading drawings or	3d	scans to assist the design team in building a virtual
also more than a real-world home it offers more	realism	, a more intense sensory experience, and a greater variety of
of Physics: (The "home" in real space is governed by	gravity	, heat, magnetism, etc., but the "Virtual Home" is only governed
ontology will not be depleted with the passage of time. -	laws of physics	The "home" in real space is governed by gravity, heat
the following context in the future: - The widespread popularity of	meta universes	and the increased demand for customized designs of virtual worlds
spread of virtual reality devices, allowing people to experience more	realistic	virtual worlds. Increasing desire to experience social activities, entertainment, cultural
3. Advantages and features of "Virtual Home" The ability to	simulate	and reproduce reality based on memories, descriptions, imagination, etc., even
into the virtual world to create a sense of familiarity -	virtualization	: Giving familiar elements a different symbolic, emotional or substantive function
memories. Immersive creation and exploration with the help of advanced	vr	equipment. Enable socialization, entertainment, communication, collaboration, etc., free from the
of their own in the virtual world. It is the	counterpart	to the real world concept of "home" and aims to
Enable socialization, entertainment, communication, collaboration, etc., free from the	limitations	of physical distance. Providing an escape from reality and solace

- Fiziksel gerçekliğin sanal temsili
- Gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma
- Sanal mekanın yapısal ve kavramsal sorgulanması

Görsel 33: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-voyant tools

Yukarıdaki görselde Voyant Tools analiz sitesinden elde edilen verilerin dijital ortamda alt temalara göre renk kodlaması yer almaktadır. Buna göre alt temalara göre sınıflandırılan her cümle tek tek analiz edilerek açıklamalarıyla birlikte Tablo 23-24-25'te gösterilmiştir.

Tablo 23: Anahtar kelimelerin “Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
VIRTUAL	...this design as a type of space that exists in a virtual world, and it is designed and used in the following context...	Sanal dünyanın fiziksel mekan tasarımının yerini alabilecek şekilde kurgulandığı vurgulanıyor
	The widespread popularity of meta-universes and the increased demand for customized designs of virtual worlds.	Fiziksel ortamlar gibi özelleştirilebilen sanal alanlar, gerçekliğin birebir temsili mümkün kılabilir.
	The advancement and spread of virtual reality devices, allowing people to experience more realistic virtual worlds.	Gerçekçi deneyim sunan sanal dünyalar, fiziksel gerçekliğin algısal düzeyde sanalda temsil edildiğini gösterir.
	...can be used as a digital platform in the virtual world to fulfill people's needs to create a unique world...	Sanal platformların somut ihtiyaçlara karşılık verebilmesi, fiziksel mekanın yerini aldığına işaret eder.
	...to create a unique world of their own in the virtual world.	Kullanıcının kendine ait bir dünya yaratması, fiziksel yaşama benzer bireysel kontrol ve mekânsal deneyim sunar.
	Compared with real-world homes, which often satisfy basic material needs such as food and sleep, virtual-world homes fulfill people's spiritual needs more.	Sanal evlerin fiziksel evlerin yerine geçerek farklı düzeyde ihtiyaçları karşıladığı ifade ediliyor.
	The "home" in real space is often affected by material factors and has specific boundary restrictions; however, due to its virtual nature...	Fiziksel mekanlara özgü sınırlamaların sanalda ortadan kalkması, fiziksel gerçekliğin sanal ortamda dönüştürülerek temsil edildiğini gösterir.
	"Virtual Home" can theoretically be extended indefinitely without any boundary restrictions as long as it is supported by a reasonable program...	Fiziksel sınırlamaların sanal ortamda ortadan kalkması, fiziksel gerçekliğin sanal biçimde yeniden kurgulandığını gösterir.
	The "home" in the real space will be damaged or even disappear with the passage of time, but the data of "Virtual Home" can be infinitely copied and retained in the Internet,	Fiziksel evin geçiciliğine karşılık sanal evin kalıcılığı, fiziksel gerçekliğin sanalda süreklilik kazanması şeklinde temsil edildiğini gösterir.
	...but the "Virtual Home" is only governed by the logic of its program.	Sanal evlerin fiziksel yasalar yerine dijital mantıkla işliyor olması, gerçekliğin sanal ortamdaki yeniden tanımlanmasını yansıtır.
	...the design of a Virtual Home needs to pay more attention to the "scale of perspective".	Sanal ortamda fiziksel ölçek algısının korunması gerektiği vurgulanarak fiziksel gerçekliğin temsili ön plana çıkarılır.
	Copying real elements into the virtual world to create a sense of familiarity.	Gerçek mekânsal öğelerin sanal ortama taşınması, fiziksel gerçekliğin birebir temsili anlamına gelir.
	The aim and relevance of building and creating a virtual house is to serve real people and feed back the power of the virtual into real life,	Sanal mekânın gerçek yaşama etkisiyle, fiziksel ve dijital ortamlar arasında çift yönlü bir temsil ilişkisi kurulur.
	...and the virtual world is built with the help of genuine materials that Driss has poured his emotions into,...	Sanal mekanların “gerçek” (genuine) unsurlarla inşa edilmesi, fiziksel gerçekliğin duygusal ve maddi temsiline işaret eder.
	...so that reality is not confined by reality, and the virtual world is neither ambiguous and illusory.	Sanal dünyanın gerçekliğe yaklaşma çabası, fiziksel gerçekliğin dijitalde net ve temsil edilebilir hâle gelmesini amaçlar.

WORLD	...this design as a type of space that exists in a virtual world, and it is designed and used in the following context in the future	Sanal dünyada konumlanan bir mekân tasarımı, fiziksel ev kavramının dijital temsili olarak sunulmuştur.
	It is the counterpart to the real world concept of "home" and aims to create a private	Sanal ortamda gerçek ev kavramının karşılığı yaratılarak fiziksel gerçeklik sanalda yeniden üretilmiştir
	Compared with real-world homes, which often satisfy basic material needs such as food and sleep,...	Fiziksel ve sanal evlerin karşılaştırılması doğrudan fiziksel gerçekliğin sanal ortamda temsiliyi vurgular.
	...virtual space for work, business, socializing and recreation based on a virtual digital world.	Gerçek dünyadaki işlevsel alanların sanal dünyaya aktarılması, fiziksel gerçekliğin dijital eşleniğini oluşturur.
	- Reality: Copying real elements into the virtual world to create a sense of familiarity	Gerçekten alınan unsurların sanal ortama kopyalanması, fiziksel çevrenin sanal düzlemde temsildir.
	...and the virtual world is built with the help of genuine materials that Driss has poured his emotions into,...	Gerçek (genuine) malzemelerle kurulan sanal dünya, fiziksel malzeme kavramının dijital ortama taşındığını gösterir.
REAL	It is the counterpart to the real world concept of "home" and aims to create a private,...	Gerçek dünyadaki "ev" kavramının sanal ortamdaki karşılığını tanımlayarak fiziksel gerçekliğin temsiliyi kurmaktadır
	Compared with real-world homes, which often satisfy basic material needs such as food and sleep,...	Gerçek mekânda karşılanan fiziksel ihtiyaçlar ile sanal mekân arasında karşılaştırma yapılarak fiziksel gerçekliğin temel işlevleri tanımlanmaktadır.
	- Boundary: The "home" in real space is often affected by material factors...	Gerçek mekânın maddesel sınırlara tabi olduğunu vurgulayarak fiziksel çevrenin doğasına işaret etmektedir.
	- Temporality: The "home" in the real space will be damaged...	Zamanın fiziksel mekân üzerindeki etkisi vurgulanarak sanal ve gerçek ortamlar arasındaki süreklilik farkı temsil edilmektedir.
	- Laws of Physics: The "home" in real space is governed by gravity, heat, magnetism, etc.	Fizik kurallarına bağlılık üzerinden gerçek mekânın sınırlı doğasını tanımlayarak fiziksel gerçekliğin koşullarını göstermektedir.
	- Scale: While the design of a home in real space needs to take into account...	Ölçek gibi fiziksel parametrelerin gerçek mekânda zorunlu olarak dikkate alındığını ifade ederek fiziksel temsiliyi tasarımsal boyutunu öne çıkarmaktadır.
SPACE	... making the process of "collection" full of the fun of exploration visible to the naked eye, and differs from real-life audio files in a uniform format...	Gerçek yaşamdan alınan öğelerin sanal deneyimle farklılaştığını vurgulayarak fiziksel dünyanın deneyim biçimlerine gönderme yapmaktadır.
	The "Virtual Home" is defined in this design as a type of space that exists in a virtual world...	Fiziksel mekânın kavramsal tanımı sanal dünyada yeniden yapılandırılarak temsil edilir.
	"Virtual Home" is a highly personalized virtual space for work, business,...	Fiziksel çalışma mekânlarının sanal karşılıklarının oluşturulması, mekânsal gerçekliğin dijital yansımasıdır.
	Outdoor piano playing space	Dış mekân deneyiminin sanal ortamda yeniden kurulması, fiziksel bir işlevin dijital ortama taşınması anlamına gelir
REALITY	The ability to simulate and reproduce reality based on memories, descriptions, imagination, etc.	Gerçekliğin hafıza ve tasarımla yeniden üretilmesi, fiziksel dünyanın sanal düzlemde temsiline işaret eder.
	- Reality: Copying real elements into the virtual world to create a sense of familiarity	Fiziksel unsurların sanala aktarımı, fiziksel gerçekliğin dijital ortamda yeniden kurulmasıdır.
	... to serve real people and feed back the power of the virtual into real life, not simply to create a cyber world that is separated from reality.	Sanal tasarımın gerçek hayata etki etmesi, fiziksel gerçeklik ile dijital temsiliyi karşılıklı etkileşimini gösterir.

ELEMENTS	Copying real elements into the virtual world to create a sense of familiarity	Fiziksel öğelerin dijital ortama birebir aktarımı, gerçekliğin sanal olarak temsil edilmesidir.
	...he or she recognizes the environment and imitates the physical elements of the environment in art,...	Fiziksel çevresel unsurların taklidi, fiziksel gerçekliğin sanal temsil yoluyla yeniden üretimini gösterir.
TRANSCERENCE	Design Concept and Mode of Operation: Transference: Both Real and Virtual	Gerçek ve sanal alanlar arası geçiş fikri, fiziksel gerçekliğin dijital ortama aktarımını içerir.
	The Virtual Home concept of "Transference" is founded on these notions,...	Kavram, fiziksel dünyanın sanal düzlemde yeniden yapılandırılmasını esas alır.
EXPERIENCE	The advancement and spread of virtual reality devices, allowing people to experience more realistic virtual worlds.	Sanal dünyanın gerçekçi deneyimler sunması, fiziksel gerçekliğe yakınlık yaratır.
	Increasing desire to experience social activities, entertainment, cultural activities and business activities in a more convenient and free way.	Fiziksel hayattaki etkinliklerin sanal ortama taşınması, fiziksel gerçekliğin yansımasıdır.
BOUNDARY	- Boundary: The "home" in real space is often affected by material factors...	Gerçek mekân sınırlarının vurgulanması, sanal alanla karşılaştırmalı fiziksel temsil yapar.
	The "home" in real space has specific boundary restrictions...	Fiziksel sınırların sanal ortamda aşılması, gerçekliğin dijital temsiliyle ilgilidir.
DIGITAL	"Virtual Home" is a highly personalized virtual space for work, business, socializing and recreation based on a virtual digital world.	Dijital dünya üzerinden kurulan sanal ev, fiziksel gerçekliğin dijital ortamda yeniden tanımlanmasıdır.
EXIST	things that no longer exist in reality and cannot be reconstructed for various reasons, such as childhood memories.	Gerçekte artık var olmayan unsurların sanal ortamda yeniden canlandırılması, fiziksel gerçekliğin temsili anlamına gelir
PYSICAL	Enable socialization, entertainment, communication, collaboration, etc., free from the limitations of physical distance.	Fiziksel mesafenin aşılması, fiziksel gerçekliğin sınırlılıklarının dijital ortamda yeniden düzenlenmesiyle ilgilidir.
	...he or she recognizes the environment and imitates the physical elements of the environment in art...	Fiziksel çevresel öğelerin sanal sanatla taklidi, fiziksel gerçekliğin dijital ortama aktarımını gösterir.
TIME	The "home" in the real space will be damaged or even disappear with the passage of time,...	Zamanın fiziksel mekân üzerindeki etkisi, sanal temsilin zamansal sınırlardan özgürleştiği fikrine zemin hazırlar.
Restrictions	The "home" in real space has specific boundary restrictions,...	Fiziksel sınırların vurgulanması, sanal ortamda bu sınırlardan özgürleşen bir temsili ortaya koyar.
3D	...exclusively customize it by uploading drawings or 3D scans to assist the design team in building a virtual model.	Fiziksel verilerin dijital modele dönüştürülmesi, fiziksel gerçekliğin sanal biçimde temsiline örnektir.
GRAVITY	Laws of Physics: The "home" in real space is governed by gravity, heat, magnetism, etc.,	Fiziksel dünyanın doğa yasalarıyla şekillenmesi, sanal tasarımın bu sınırlardan bağımsız olduğunu gösterir.
Laws of physics	Laws of Physics: The "home" in real space is governed by gravity, heat, magnetism, etc.,	Fiziksel mekanların doğa yasalarıyla sınırlandırıldığını belirtmek, sanal ortamdaki özgür temsilin altını çizer.
REALISTIC	The advancement and spread of virtual reality devices, allowing people to experience more realistic virtual worlds.	Gerçeğe yakın görsel ve mekânsal deneyimler, fiziksel gerçekliğin sanal olarak yeniden sunumudur.
SIMULATE	The ability to simulate and reproduce reality based on memories...	Gerçekliğin sanal ortamda tekrar üretilmesi, doğrudan temsiliyet temasına işaret eder.
Counterpart	It is the counterpart to the real world concept of "home" and aims to create a private,...	Gerçek dünyadaki bir kavramın sanal karşılığı üzerinden kurgulanması temsili niteliği güçlendirir.
LIMITATIONS	...free from the limitations of physical distance.	Fiziksel sınırlamaların ortadan kalktığı vurgusu, fiziksel gerçekliğin sanalda aşılması ile ilgilidir.

Bu alt tema kapsamında 58 ifade bulunmaktadır ve toplam veri kümesinin %54,20'sini oluşturmaktadır. Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili alt temasında analiz edilen veriler, sanal tasarımların fiziksel dünya ile kurduğu temsili, işlevsel ve deneyimsel ilişkileri

ortaya koyarak, dijital ortamların fiziksel gerçekliğin bir uzantısı ya da yeniden yorumu olarak nasıl yapılandırıldığını göstermektedir. “*Virtual*”, “*World*”, “*Space*”, “*Reality*”, “*Physical*” gibi kavramlar üzerinden yapılan analizler, gerçek mekânların dijital düzlemde yeniden üretildiğini, fiziksel unsurların taklit edilerek veya dönüştürülerek sanal evrenlerde karşılık bulduğunu ortaya koymaktadır. Sanal alanların yalnızca görsel temsiller değil, aynı zamanda fiziksel mekânın sunduğu deneyimi sağlayan ortamlar olduğu; örneğin yerçekimi, zaman, sınır gibi kavramların simüle edilerek yeniden anlamlandırıldığı görülmektedir (“*Laws of physics*”, “*gravity*”, “*restrictions*”). Kullanıcı ihtiyaçlarına göre şekillenen, özelleştirilebilen ve bireysel deneyime dayalı bu sanal ortamlar, fiziksel mekânın işlevsel ve duygusal yönlerini de temsil edebilmektedir (“*to create a unique world of their own in the virtual world*”, “*homes fulfill people’s spiritual needs more*”). Özellikle “*Transference*” ve “*Counterpart*” gibi kavramlar, gerçek ve sanal arasında karşılıklılık ve geçişliliği vurgulayarak, sanal mekânların fiziksel gerçeklikten tamamen kopmadığını, aksine onun dijital bir uzantısı olarak konumlandığını göstermektedir. Bu bağlamda, bu alt temada yapılan analizler, fiziksel gerçekliğin sanal ortamda sadece temsil edilmediğini; yeniden üretildiğini, dönüştürüldüğünü ve kullanıcı deneyimine göre yeniden yapılandırıldığını ortaya koymaktadır.

Tablo 24: Anahtar kelimelerin “Gerçekliğin Soyutlaştırılması ve Katmanlaşma” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
VIRTUAL	<i>The "Virtual Home" is defined in this design as a type of space that exists in a virtual world...</i>	<i>Sanal mekânın, fiziksel karşılığı olmaksızın kavramsal bir düzlemde tanımlanması, gerçekliğin soyut katmanlar üzerinden yeniden kurgulandığını gösterir.</i>
	<i>"Virtual Home" can be used as a digital platform in the...</i>	<i>Dijital platform vurgusu, fiziksel gerçekliğin ötesinde işleyen soyut bir katmanın mevcudiyetine işaret eder.</i>
	<i>...a highly personalized virtual space for work, business, socializing and recreation based on a virtual digital world.</i>	<i>Gerçek dünyadaki işlevlerin, sanal ortamdaki soyut alanlarda yeniden kurgulanması, gerçekliğin işlevsel olarak katmanlaştırıldığını gösterir.</i>
	<i>... business, socializing and recreation based on a virtual digital world.</i>	<i>Sosyal ve eğlence odaklı deneyimlerin sanal dünyaya taşınması, fiziksel gerçekliğin yerini alan soyut bir yaşam katmanı yaratır.</i>
	<i>... The Virtual Home concept of "Transference" is founded on these notions</i>	<i>"Virtual" kelimesi, mekânın fiziksel değil, kavramsal ve dijital bir düzlemde var olduğunu vurgulayarak, gerçekliğin soyutlaştırıldığını bir bağlamı temsil eder.</i>
	<i>Based on the "Transference" concept, the virtual house considers the psychological and emotional needs of different residents...</i>	<i>Psikolojik ve duygusal ihtiyaçların sanal mekânda karşılanması, gerçekliğin somut boyuttan soyut boyuta taşındığını gösterir..</i>
WORLD/ WORLDS	<i>... the most significant change brought about by the Virtual House is the materialization of musical elements...</i>	<i>Fiziksel öğelerin sanallaştırılması doğrudan gerçekliğin soyut katmanlara ayrıldığını ifade eder.</i>
	<i>"Virtual Home" can be used as a digital platform in the virtual world to fulfill people's needs to create a unique world of their own in the virtual world.</i>	<i>Kurgulanan sanal dünyaların bireysel deneyimlerle şekillenmesi, gerçekliğin çoğullaştığı ve soyutlaştığı bir yapıyı yansıtır.</i>
	<i>Compared with real-world homes, which often satisfy basic material needs such as food and sleep, virtual-world homes fulfill people's spiritual needs more.</i>	<i>Ruhsal ihtiyaçların sanal ortamda karşılanması, fiziksel gerçekliğin ötesinde yeni bir anlam düzeyi yaratır.</i>
	<i>...not simply to create a cyber world that is separated from reality.</i>	<i>Gerçek ve sanal arasındaki karşılıklı geçiş, katmanlı bir gerçeklik sistemine işaret eder.</i>
	<i>... the virtual world is neither ambiguous and illusory.</i>	<i>Gerçekliğin soyut düzlemlerle iç içe geçtiği bu tanım, sanal dünyanın da kendi başına bir gerçeklik katmanı olduğunu gösterir.</i>
	<i>The widespread popularity of meta-universes and the increased demand for customized designs of virtual worlds.</i>	<i>"Worlds" kelimesi, tekil gerçekliğin yerine geçebilecek çok katmanlı sanal evrenleri tanımlar; bu da gerçekliğin çeşitlenmesi ve soyutlaşmasıyla ilgilidir.</i>
SPACE	<i>The advancement and spread of virtual reality devices, allowing people to experience more realistic virtual worlds</i>	<i>Sanal gerçekliğin yaygınlaşmasıyla oluşan "worlds" kavramı, gerçeklikten kopuşu değil, onun yeniden yorumlanmasını katmanlı biçimde sunar.</i>
	<i>... aims to create a private, secure, highly personalized and emotionally connected space.</i>	<i>Space" kavramı, bireysel duygusal bağlar ve özelleştirme aracılığıyla fizikselin ötesine geçen soyut bir mekân kurgusu sunmaktadır.</i>
REALITY	<i>The advancement and spread of virtual reality devices, allowing people to experience ...</i>	<i>Sanal gerçeklik cihazları, gerçekliği soyut bir düzlemde yeniden üretirek alternatif bir katman oluşturur.</i>
	<i>...even things that no longer exist in reality and cannot be reconstructed for various reasons,...</i>	<i>Gerçeklik burada yalnızca fiziksel değil; zaman içinde kaybolan deneyimlerin zihinsel ve sanal ortamda yeniden üretildiği bir soyut katman olarak temsil edilir.</i>
	<i>Providing an escape from reality and solace for the soul</i>	<i>"reality" olumsuz bir bağlamda, kaçılmak istenen sabit bir düzlem olarak sunulurken, onun yerine konan alternatif katmanlar soyut gerçekliği oluşturur.</i>
	<i>...so that reality is not confined by reality,...</i>	<i>Gerçekliğin kendi sınırlarının ötesine taşınabileceği fikri, onun sabit ve tekil bir düzlem olmadığına işaret eder.</i>

ELEMENTS	<i>Giving familiar elements a different symbolic, emotional or substantive function</i>	<i>Gerçek dünyaya ait öğelerin sanal bağlamda farklı anlam ve işlevler kazanması, gerçekliğin dönüşerek yeni katmanlar oluşturduğunu gösterir.</i>
	<i>Music elements from all over the world,...</i>	<i>Farklı kaynaklardan alınan müzik öğeleriyle sanal dünyada sınırları aşan çok katmanlı bir gerçeklik kurgulanır.</i>
TRANSFERENCE	<i>Based on the "Transference" concept, the virtual house considers the psychological and emotional needs...</i>	<i>Gerçek ve sanal arasında duygusal ve psikolojik geçişler sağlayarak çok boyutlu bir gerçeklik deneyimi yaratır.</i>
DIFFERENT	<i>Differences in "perspective scales" lead to different experiences.</i>	<i>Algı düzeylerindeki çeşitlilik, gerçekliğin öznel biçimde katmanlaşmasına neden olur.</i>
	<i>Giving familiar elements a different symbolic, emotional or substantive function</i>	<i>Tanıdık öğelerin yeni anlamlar kazanması, gerçekliğin yeniden inşa edilmesini sağlar.</i>
EXPERIENCE/ EXPERIENCES	<i>it offers more freedom, a more intense sensory experience, and a greater variety of functions</i>	<i>Gerçekliğin sınırlarının aşılmasıyla çok katmanlı, özleştirilmiş bir deneyim kurgulanmaktadır.</i>
	<i>Differences in "perspective scales" lead to different experiences.</i>	<i>Farklı perspektiflerden kaynaklanan deneyim çeşitliliği, gerçekliğin sabit değil, çoklu bir yapıda olduğunu ortaya koyar.</i>
	<i>... the design based on the residents' occupations, hobbies, habits, and experiences.</i>	<i>Bireysel geçmiş ve alışkanlıkların mekâna entegre edilmesiyle kişiselleştirilmiş bir gerçeklik inşa edilir.</i>
TIME	<i>... its ontology will not be depleted with the passage of time.</i>	<i>Fiziksel gerçeklikten bağımsız olarak zamanın etkisinden muaf, soyut bir varlık tanımlanır.</i>
META-UNIVERSE	<i>The widespread popularity of meta-universes and the increased demand for customized designs of virtual worlds.</i>	<i>Sanal evrenlerin artan etkisi, gerçekliğin yeni katmanlar ve alternatif kurgular üzerinden yeniden tanımlanmasına yol açar.</i>
Virtualization	<i>Virtualization: Giving familiar elements a different symbolic, emotional or substantive function.</i>	<i>Gerçeklik öğeleri, sanal bağlamda yeni anlamlar kazanarak çok boyutlu hale gelir.</i>

Bu alt temada toplam 29 ifade yer almaktadır ve toplam veri kümesinin %27,10'unu oluşturmaktadır. Gerçekliğin Soyutlaştırılması ve Katmanlaşma alt teması kapsamında analiz edilen metinler, fiziksel dünyanın dijital ortamda birebir karşılığının ötesinde, çok katmanlı ve öznel bir gerçeklik kurgusunun nasıl oluşturulduğunu ortaya koymaktadır. "Virtual", "World", "Reality", "Space", "Elements", "Experiences" gibi kavramlar üzerinden yapılan analizlerde, gerçekliğin dijital ortamda yalnızca görsel veya fiziksel olarak yeniden üretilmediği; aynı zamanda sembolik, duygusal, psikolojik ve kültürel düzeylerde soyutlaştırıldığı vurgulanmaktadır. "Virtual Home"un dijital bir platform olarak tanımlanması ("*...can be used as a digital platform...*"), mekânın fiziksel değil, düşünsel bir çerçevede yeniden yapılandırıldığını gösterir. Özellikle "Transference" kavramı üzerinden, fiziksel ve sanal dünya arasında duygusal ve deneyimsel geçişlerin mümkün olduğu, bu geçişlerin ise yeni bir gerçeklik katmanı yarattığı ifade edilmektedir. "Worlds" kelimesinin çoğul

biçimde kullanılması, sabit ve tekil bir gerçeklik anlayışı yerine çoklu, değişken ve öznel bir varoluş biçimini işaret ederken; “Reality” kavramı da çoğu kez fiziksel olanın ötesinde, zihinsel ve zamandan bağımsız olarak inşa edilen bir düzlem olarak ele alınmaktadır (“...*reality is not confined by reality*”). Aynı zamanda tanıtık öğelerin yeni sembolik anlamlar kazanması (“*Giving familiar elements a different symbolic... function*”), gerçekliğin dönüştürülerek yeniden anlamlandırıldığını göstermektedir. Bu tema çerçevesinde, bireyin geçmişi, alışkanlıkları ve duygusal ihtiyaçları doğrultusunda deneyimlediği kişisel katmanlar, dijital ortamda mekânın soyut ve çok boyutlu olarak temsil edilmesini mümkün kılmakta; böylece gerçeklik, sabit ve fiziksel bir kavram olmaktan çıkarak bireysel deneyimlerle şekillenen, yeniden kurgulanabilir bir düzene dönüşmektedir.



Tablo 25: Anahtar kelimelerin “Sanal Mekânın Kavramsal ve Yapısal Sorgulaması” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
VIRTUAL	<i>The advancement and spread of virtual reality devices, allowing people to experience more realistic virtual worlds.</i>	Gerçeklik hissini artıran sanal ortam deneyimi, mekânın yapılandırılma biçimini yeniden tanımlar.
	<i>"Virtual Home" is a highly personalized virtual space for work, business...</i>	İşlevsel çeşitliliğe göre özelleştirilmiş sanal alanlar, mekânın kullanım biçimlerinin dönüşümünü gösterir.
	<i>...the "Virtual Home" can be extended infinitely</i>	Sanal mekânın fiziksel sınırların ötesine geçebilmesi, yapısal süreklilik ve sınırsızlık tartışmasını gündeme getirir.
WORLD/ WORLDS	<i>it is also more than a real-world home: it offers more freedom, a more intense sensory...</i>	Sanal mekânın sunduğu özgürlük ve yoğun duyuşsal deneyim, geleneksel mekân anlayışını sorgular.
	<i>The real world and the natural environment are important foundations...</i>	Sanal tasarımlar, gerçek çevresel bağlamlarla ilişki kurarak anlam kazanır; bu bağlamda yapısal referans noktaları belirlenir.
SPACE	<i>The "home" in real space is often affected by material factors...</i>	Fiziksel mekânın sınırlayıcı koşullarına vurgu yapılarak, sanal mekânın bu sınırlamalardan nasıl ayrıştığı tartışılır.
	<i>The "home" in the real space will be damaged or even disappear with the passage...</i>	Gerçek mekânın zamansal kısıtlılığına karşın, sanal mekânın kalıcılığı sorgulanır.
	<i>The "home" in real space is governed by gravity, heat, magnetism, etc</i>	Fiziksel mekânın doğa yasalarına bağlı olması, sanal mekânla arasındaki yapısal farklılıkları vurgular.
	<i>While the design of a home in real space needs to take into account...</i>	Gerçek mekân tasarımında göz önünde bulundurulması gereken fiziksel koşullar, sanal tasarımla karşılaştırmalı bir yapı tartışmasına olanak tanır.
ELEMENTS	<i>Virtual House is the materialization of musical elements and the introduction of AI.</i>	Sanal mekânın, duyuşsal ve teknolojik öğelerle yapılandırılması, mekânın tanımını yeniden kurar.
DIFFERENT	<i>... the virtual house considers the psychological and emotional needs of different residents in the scene setting...</i>	Kullanıcı odaklı farklılaşan ihtiyaçların tasarıma yansması, mekânın yalnızca fiziksel değil, duyuşsal bir yapı olarak da kurgulanmasını sağlar.
	<i>Instrumental slalom: experiment with different instruments and musical forms</i>	Bu ifade, sanal mekânın kurgusal yapısının çeşitliliğe ve deneysel formlara olanak sunduğunu, dolayısıyla yapısal esneklik ve kullanıcıya özgü senaryolar geliştirme kapasitesini sorguladığını gösterir.
EXPERIENCE	<i>The real world and the natural environment are important foundations of Driss' life experience and childhood memories.</i>	Sanal mekânın gerçek yaşantı temelli bir zemin üzerine inşa edilmesi, mimari kurgu ile kişisel deneyim arasındaki ilişkiyi yapısal bir perspektiften değerlendirir.
BOUNDARY	<i>"Virtual Home" can theoretically be extended indefinitely without any boundary restrictions as long as it is supported by a reasonable program operation logic.</i>	Fiziksel mekânlarda var olan sınırlılıkların sanal ortamda geçerliliğini yitirmesi, mekânsal sınır kavramının kavramsal olarak yeniden tartışılmasına neden olur.
DIGITAL	<i>Virtual Home" can be used as a digital platform in the virtual world to fulfill people's needs to create a unique world of their own in the virtual world</i>	Sanal evin dijital bir platform olarak tanımlanması, mekânın maddesel varlıktan çok veri temelli bir yapı olarak yeniden düşünülmesini sağlar.
EXISTS	<i>... this design as a type of space that exists in a virtual world...</i>	Sanal mekânın varoluş biçimi tanımlanmakta, fiziksel gerçekliğin yerini alan alternatif bir mekânsal yapı ortaya konmaktadır.
Restrictions	<i>"Virtual Home" can theoretically be extended indefinitely without any boundary restrictions as long as it is supported by...</i>	Fiziksel mekânlarda bulunan sınırların sanal ortamda geçersiz hale gelmesi, yapısal kısıtların sorgulanmasını sağlar.
FREEDOM	<i>It offers more freedom, a more intense sensory experience, and a greater variety of functions.</i>	Sanal mekânın, geleneksel fiziksel mekâna göre çok daha fazla işlevsellik ve deneyim çeşitliliği sunduğu vurgulanmaktadır.
VR	<i>Immersive creation and exploration with the help of advanced VR equipment.</i>	Sanal gerçeklik teknolojisi, mimari üretimi dönüştürerek mekânın görsel, işitsel ve etkileşimsel boyutlarını zenginleştirir.

Bu alt temada toplam 20 ifade yer almakta ve toplam veri kümesinin %18,69'unu oluşturmaktadır.

Sanal Mekânın Kavramsal ve Yapısal Sorgulanması kapsamında analiz edilen metinler ile, dijital tasarım ortamlarında mekân kavramının fiziksel dünyadaki karşılığından nasıl ayrıştığını ve yeniden nasıl tanımlandığını sorgulanmıştır. “Virtual”, “Worlds”, “Space”, “Boundary”, “Restrictions” ve “Freedom” gibi kavramlar üzerinden yapılan analizlerde, sanal mekânın maddesel değil kavramsal bir yapı olarak ele alındığı ve bu yapının fiziksel koşullardan bağımsız olarak işlediği ortaya konmaktadır. Özellikle “Virtual Home can be extended infinitely without any boundary restrictions” ifadesiyle, fiziksel dünyaya özgü sınırların sanal ortamda geçersizleştiği ve bu durumun mekânsal süreklilik, sonsuzluk ve esneklik gibi nitelikleri mümkün kıldığı görülmektedir. Sanal mekânın doğa yasalarına (yerçekimi, ısı, zaman gibi) bağlı olmaması, geleneksel mimarlık anlayışındaki yapısal zorunlulukları geçersiz kılmakta; bu da mekânın yeniden düşünülmesine ve tasarım özgürlüğünün artırılmasına olanak sağlamaktadır. Bu alt temada yapılan değerlendirmeler, sanal mekânın fiziksel çevrenin birebir karşılığı olmak yerine, özgürleştirilmiş, esnek ve potansiyel olarak sonsuz bir yapı sunduğunu; bu yapının da kullanıcı deneyimi, teknolojik araçlar ve yaratıcı tasarım stratejileriyle şekillendiğini ortaya koymaktadır.

- **Anahtar Kelimelerin Olağan ve Olağandışı Ana Teması Üzerinden Analizi**

“Olağan ve Olağan Dışı” ana temasına ait olan anahtar kelimeler, bulundukları metnin bağlamına göre analiz edilmiştir. Voyant tools analiz aracı kullanılarak analiz edilen metinler ana temanın alt temalarına atanan renklere göre renklendirilmiştir.



Şekil 17: İkinci ana temaya ait alt temaların gösterimi

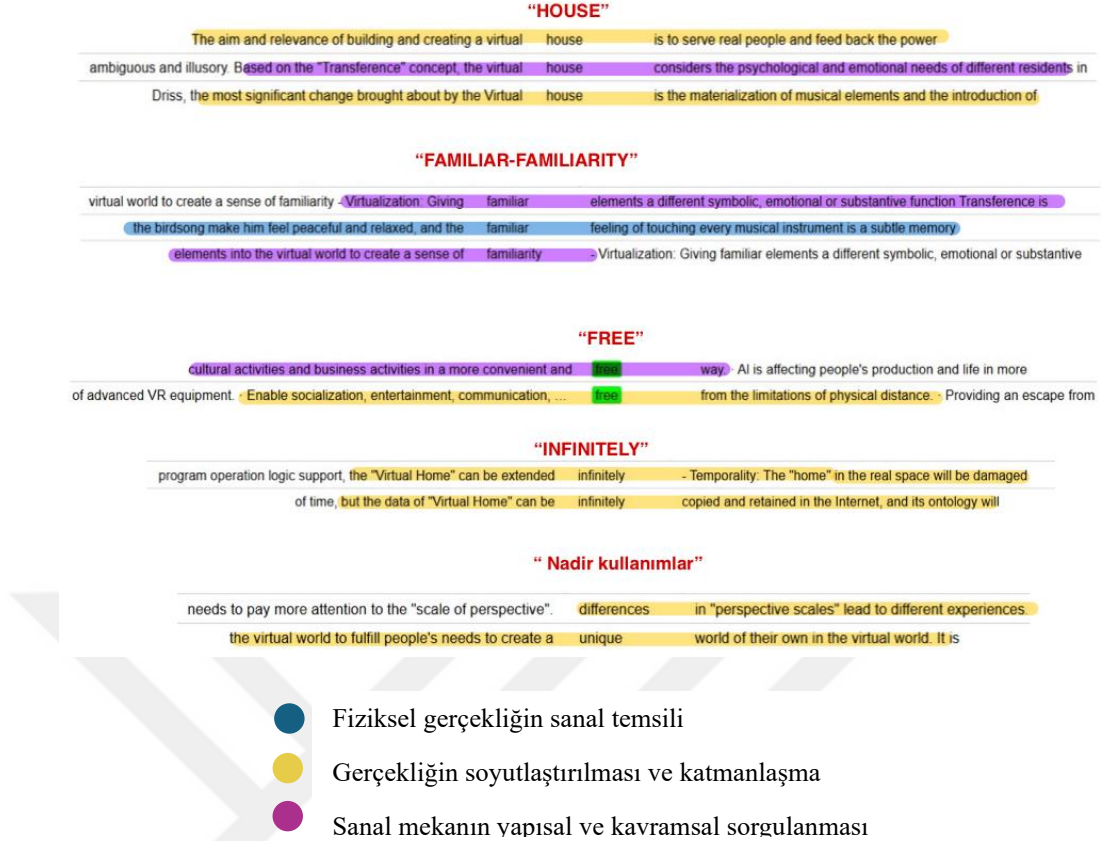
Buna göre mavi renk; *duyusal, estetik ve yaşamsal deneyimler*, sarı renk; *olağanlık ve olağandışılığın mekansal yansımaları*, mor renk; *olağanlaşma ve mekansal adaptasyon süreçleri* alt temalarını ifade etmektedir. (Görsel 34).

“HOME”		
1. Design context	The “Virtual home”	“is defined in this design as a type of space”
technology and standardization of its use.	2. Definition of “Virtual home”	“in this design “Virtual Home” can be used as a
use.	2. Definition of “Virtual Home” in this design	“Virtual home” can be used as a digital platform in the virtual
it is the counterpart to the real world concept of “		home” and aims to create a private, secure, highly personalized and
same time, it is also more than a real-world		home : it offers more freedom, a more intense sensory experience, and
virtual-world homes fulfill people’s spiritual needs more.		Therefore, “Virtual home” is a highly personalized virtual space for work, business, socializing
a virtual digital world.		3. Advantages and features of “Virtual home”
The ability to simulate and reproduce reality based on memories		“The ability to simulate and reproduce reality based on memories
the soul.		4. Difference between virtual and real -Boundary. The “
home” in real space is often affected by material factors and		specific boundary restrictions; however, due to its virtual nature, “Virtual home”
can theoretically be extended indefinitely without any boundary restrictions as		there is a reasonable program operation logic support, the “Virtual home”
“can be extended infinitely - Temporality. The “home” in the real		support, the “Virtual Home” can be extended infinitely -Temporality. The “
home” in the real space will be damaged or even disappear		with the passage of time, but the data of “Virtual home”
“can be infinitely copied and retained in the Internet, and		depleted with the passage of time. - Laws of Physics. The “
home” in real space is governed by gravity, heat, magnetism, etc		is governed by gravity, heat, magnetism, etc., but the “Virtual home”
“is only governed by the logic of its program. - Scale		logic of its program. - Scale: While the design of a home in real space needs to take into account whether the
conforms to the “human scale”, the design of a Virtual home		needs to pay more attention to the “scale of perspective
a subtle memory of his study and work. The Virtual home		concept of “Transference” is founded on these notions, and the
symphony. Spatial organization To meet Driss’s individual needs, his virtual home		consists of the following components: -River and riverbank -Outdoor piano
and a greater variety of functions. Compared with real-world homes		, which often satisfy basic material needs such as food and
basic material needs such as food and sleep, virtual-world homes		fulfill people’s spiritual needs more. Therefore, “Virtual Home” is a

“NEEDS”		
a digital platform in the virtual world to fulfill people’s	needs	to create a unique world of their own in the
Compared with real-world homes, which often satisfy basic material	needs	such as food and sleep, virtual-world homes fulfill people’s
as food and sleep, virtual-world homes fulfill people’s spiritual	needs	more. Therefore, “Virtual Home” is a highly personalized virtual space
Scale. While the design of a home in real space	needs	to take into account whether the size of the space
to the “human scale”, the design of a Virtual Home	needs	to pay more attention to the “scale of perspective”. Differences
Transference” concept, the virtual house considers the psychological and emotional	needs	of different residents in the scene setting, and will incorporate
a more full symphony. Spatial organization To meet Driss’s individual	needs	, his virtual home consists of the following components: -River and

“ENVIRONMENT”		
of art creation in opposition to each other. The external	environment	inspires the human act of making art. When the creator
art. When the creator is in a safe and comfortable	environment	, he or she recognizes the environment and imitates the physical
a safe and comfortable environment, he or she recognizes the	environment	and imitates the physical elements of the environment in art
recognizes the environment and imitates the physical elements of the	environment	in art, design, or decoration in order to return and
emotions and impressions that he or she has of the	environment	. The aim and relevance of building and creating a virtual
is separated from reality. The real world and the natural	environment	are important foundations of Driss’ life experience and childhood memories

“LIFE”		
convenient and free way. -AI is affecting people’s production and	life	in more and more ways with the development of technology
and feed back the power of the virtual into real	life	, not simply to create a cyber world that is separated
world and the natural environment are important foundations of Driss’	life	experience and childhood memories. the sunshine, the shadow of trees
exploration visible to the naked eye, and differs from real-	life	audio files in a uniform format. AI Orchestration is a



Görsel 34: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-Voyant Tools

Yukarıdaki görselde Voyant Tools analiz sitesinden elde edilen verilerin dijital ortamda Olağan ve olağandışı ana temasının alt temalara göre renk kodlaması yer almaktadır. Alt temalara göre sınıflandırılan her cümle analiz edilerek açıklamalarıyla birlikte Tablo 26-27-28’de belirtilmiştir.

Tablo 26: Anahtar kelimelerin “duyusal, estetik ve yaşamsal deneyimler” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
HOME	<i>It is the counterpart to the real world concept of "home" and aims to create a private...</i>	"Home" kavramı, kişisel bir alan yaratmakta ve duyusal bir aidiyet hissi sunmaktadır.
	<i>it is also more than a real-world home: it offers more freedom, a more intense sensory experience...</i>	Daha yoğun duyusal deneyimler sunulmakta ve estetik bir özgürlük alanı tanımlanmaktadır.
	<i>"Virtual Home" is a highly personalized virtual space for work,...</i>	Kişiselleştirilmiş bir estetik deneyim sunularak yaşamsal ve duyusal ihtiyaçlar karşılanmaktadır.
	<i>..... The Virtual Home concept of "Transference" is founded on these notions...</i>	Gerçek dünya deneyimlerini sanal ortama aktararak duyusal ve estetik bir süreklilik sağlanmıştır.
	<i>basic material needs such as food and sleep, virtual-world homes fulfill people's spiritual needs more.</i>	Sanal evde ruhsal ihtiyaçlar karşılanmakta ve yaşamsal deneyimler duyusal bir boyuta taşınmaktadır.
NEEDS	<i>...virtual-world homes fulfill people's spiritual needs more</i>	Sanal mekanın ruhsal ihtiyaçları karşılaması ve duygusal tatmin sunması duyusal ve yaşamsal boyutlarına işaret etmektedir.
	<i>... the virtual house considers the psychological and emotional needs of different residents in the scene setting,...</i>	Psikolojik ve duygusal ihtiyaçlara yönelik estetik bir ortam tasarımı sunulmaktadır.
	<i>To meet Driss's individual needs, his virtual home consists of the following components</i>	Kullanıcıya özel duyusal ve estetik deneyimler sunarak yaşamsal ihtiyaçlar kişiselleştirilmiştir.
ENVIRONMENT	<i>The external environment inspires the human act of making art</i>	Dış çevrenin sanatsal yaratıcılığı tetiklemesi, duyusal ve estetik deneyimlerle doğrudan ilişkilidir.
	<i>When the creator is in a safe and comfortable environment, he or she recognizes...</i>	Güvenli ve konforlu ortamların yaratıcılığı beslemesi, yaşamsal ve duygusal deneyimlerle bağlantılıdır.
	<i>...he or she recognizes the environment and imitates the physical elements...</i>	Çevrenin fiziksel öğelerinin taklit edilmesi, estetik algı ve duyusal deneyimlerin bir yansımasıdır.
	<i>...the physical elements of the environment in art, design, or decoration...</i>	Çevresel öğelerin sanat ve tasarıma yansımaları, estetik deneyimlerin somutlaştırılmasını sağlamaktadır.
	<i>... in order to return and reproduce the positive emotions and impressions that he or she has of the environment.</i>	Çevrenin olumlu duygusal izlenimlerini yeniden üretme süreci, duyusal ve yaşamsal deneyimlerin estetik bir şekilde ifade edilmesini sağlamaktadır.
LIFE	<i>The real world and the natural environment are important foundations of Driss' life experience and childhood memories...</i>	Doğal çevrenin yaşam deneyimleri ve anılar üzerindeki etkisi, duyusal ve estetik bağlamın temelinin oluşturmaktadır.
	<i>The real world and the natural environment are important foundations of Driss' life experience and childhood memories...</i>	Yaşam deneyimlerinin doğal çevreyle kurduğu duygusal bağ, estetik ve yaşamsal deneyimlerin temelinin oluşturmaktadır.
FAMILIAR	<i>...the sound of the wind and the birdsong make him feel peaceful and relaxed, and the familiar feeling of touching every musical instrument is a subtle memory of his study and work.</i>	Tanıdık duyusal deneyimlerin (sesler ve dokunsal hafıza) huzur verici ve tanıdıklık etkisi, estetik ve duygusal yaşam deneyimlerini yansıtmaktadır.

Bu alt temada 16 ifade bulunmaktadır ve genel veri kümesinin %34,00'ını oluşturmaktadır.

'Home' (ev) anahtar kelimesi, yoğun duyusal deneyimler sunma, kişisel alan yaratma ve estetik özgürlük sağlama gibi işlevleriyle öne çıkarken; 'Needs' (ihtiyaçlar) bağlamında sanal mekanların kişiselleştirilmiş deneyimler ve ruhsal tatmin sunduğu görülmektedir. 'Environment' (çevre) ise sanatsal yaratıcılığı tetiklemekte, güvenli ve

konforlu ortamlar sağlamakta ve doğal çevrenin yaşam deneyimleri ve anılar üzerindeki etkisiyle duyuşal ve estetik bağlamın temelini oluşturmaktadır. 'Life' (yaşam) ve 'Familiar' (tanıdık) kelimeleri ise doğal çevreyle kurulan duyuşal bağları ve tanıdık duyuşal deneyimlerin huzur verici etkisini vurgulayarak, bu alt temanın yaşamsal ve estetik boyutlarını desteklemektedir. Sonuç olarak, sanal mekanların tasarımı ve işlevselliği, bireylerin duyuşal, estetik ve yaşamsal deneyimlerini derinleştiren ve zenginleştiren bir rol üstlenmektedir.

Tablo 27: Anahtar kelimelerin “olağanlık ve olağandışılığın mekansal yansımaları” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
HOME/ HOMES	The "Virtual Home" is defined in this design as a type of space...	Sanal ev kavramı, olağan mekan algısını aşarak olağandışı bir mekansal deneyim sunar.
	"Virtual Home" can be used as a digital platform in the virtual world...	Geleneksel ev anlayışından farklı olarak dijital bir platform olarak işlev göstermekte ve olağandışı bir deneyim sunmaktadır.
	...the design of a Virtual Home needs to pay more attention to the "scale of perspective".	Perspektif ölçeğine verilen önem, olağan mekân algısını dönüştürerek yeni bir deneyim sunmaktadır.
	To meet Driss's individual needs, his virtual home consists of the following components...	Kişiyi özel, olağan ev konseptini aşan, bireyselleştirilmiş bir mekân yaratılmıştır.
	Compared with real-world homes, which often satisfy basic material needs such as food...	Sanal mekâna gerçek mekanların olağan işlevlerinin aşıldığı yeni anlamlar kazandırılmıştır.
NEEDS	in the virtual world to fulfill people's needs to create a unique world of their own in the virtual world	Bireylerin özelleştirilmiş bir mekân yaratma ihtiyacı, olağandışı mekansal yansımaların sınırlarını genişletmektedir.
	AI is affecting people's production and life in more and more ways with the development of technology	Teknolojinin yaşamı dönüştürme gücü, olağan yaşam rutinlerini olağandışı şekillerde etkilemektedir.
LIFE	...and feed back the power of the virtual into real life, not simply to create a cyber world that is separated from reality	Sanalın gerçek yaşama etkisi, olağan ve olağandışı arasındaki sınırları bulanıklaştırmaktadır.
	... to the naked eye, and differs from real-life audio files in a uniform format	Algısal farklılıklar, olağan deneyimlerin ötesinde yeni mekansal yansımalar yaratmaktadır.
HOUSE	The aim and relevance of building and creating a virtual house is to serve real people and feed back the power of the virtual into real life	Sanal ev kavramı, geleneksel konut anlayışını aşarak olağandışı bir etkileşim alanı sunmaktadır.
	the Virtual House is the materialization of musical elements and the introduction of AI.	Müzikal öğelerin somutlaştırılması ve yapay zeka entegrasyonu, geleneksel ev konseptini olağandışı bir boyuta taşımaktadır.
FREE	... free from the limitations of physical distance.	Fiziksel mesafe sınırlamalarından bağımsızlık, olağan mekansal kısıtlamaları aşan bir özgürlük sunmaktadır.
INFINITELY	... in order to return and reproduce the positive emotions and impressions that he or she has of the environment.	Çevrenin olumlu duyuşal izlenimlerini yeniden üretme süreci, duyuşal ve yaşamsal deneyimlerin estetik bir şekilde ifade edilmesini sağlamaktadır.
	The real world and the natural environment are important foundations of Driss' life experience and childhood memories.	Doğal çevrenin yaşam deneyimleri ve anılar üzerindeki etkisi, duyuşal ve estetik bağlamın temelini oluşturmaktadır.
DIFFERENCES	Differences in "perspective scales" lead to different experiences.	Perspektif ölçeklerindeki farklılıklar, olağan mekansal algıyı değiştiren çeşitli deneyimler yaratmaktadır.
UNIQUE	...the virtual world to fulfill people's needs to create a unique world of their own in the virtual world	Benzersiz dünyalar yaratma imkanı, bireylere olağanın ötesinde kişiselleştirilmiş mekansal deneyimler sunmaktadır.

Bu alt temada 16 ifade bulunmaktadır ve genel veri kümesinin %34,00'ını oluşturmaktadır. 'Olağanlık ve olağandışılığın mekânsal yansımaları' alt teması kapsamında yapılan analizlerde geleneksel mekân algısının dijital dünyada nasıl dönüştüğü incelenmiştir. 'Home' (ev) ve 'House' (konut) kavramları, fiziksel sınırları aşan, kişiselleştirilebilir ve sonsuz genişleyebilen olağandışı mekânlar olarak tanımlanmakta; 'Free' (özgür) ve 'Infinitely' (sonsuz) gibi kavramlar fiziksel mesafe ve kapasite kısıtlamalarını ortadan kaldırmaktadır. 'Life' (yaşam) örneklerinde, yapay zeka ve sanal gerçekliğin olağan yaşam rutinlerini dönüştürdüğü, algısal sınırları bulanıklaştırdığı görülmektedir. 'Differences' (farklılıklar) ve 'Unique' (benzersiz) vurguları ise perspektif ölçeklerindeki çeşitliliklerin ve kişiye özel dünyaların, mekânsal deneyimleri nasıl zenginleştirdiğini göstermektedir. Bu bulgular, sanal mekânların yalnızca işlevsel değil, aynı zamanda olağanüstü deneyimler sunarak insan-mekân etkileşimini yeniden tanımladığını kanıtlamaktadır.

Tablo 28: Anahtar kelimelerin “olağanlaştırma ve mekânsal adaptasyon süreçleri” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
HOME	- Boundary: The "home" in real space is often affected by material factors...	Gerçek mekândaki sınırlılıklar, olağanlaştırma sürecinde sanal evin sınırsız potansiyeliyle karşılaştırılmaktadır.
	...due to its virtual nature, "Virtual Home" can theoretically be extended indefinitely without any boundary restrictions as long as it is supported...	Sanal evin sınır tanımaz genişleme kapasitesi, mekânsal adaptasyonun olağan sınırlarını radikal biçimde değiştirmektedir.
	as long as there is a reasonable program operation logic support, the "Virtual Home" can be extended infinitely	Program mantığına dayalı sonsuz genişleme, teknolojik adaptasyonun mekân algısını nasıl dönüştürdüğünü göstermektedir.
	- Temporality: The "home" in the real space will be damaged or even disappear with the passage of time,...	Zamana bağlı yıpranma gerçeği, sanal mekânın kalıcılığıyla tezat oluşturarak adaptasyon farkını ortaya koymaktadır.
	..."Virtual Home" can be infinitely copied and retained in the Internet...	Çoğaltılabilir ve kalıcı dijital varlık, mekânsal olağanlaştırmada yeni bir paradigmayı temsil etmektedir.
	- Laws of Physics: The "home" in real space is governed by gravity, heat, magnetism, etc	Fizik yasalarına tabi olma durumu, sanal mekânın bu sınırlardan bağımsız adaptasyonunu daha da belirginleştirmektedir.
	the "Virtual Home" is only governed by the logic of its program.	Sanal evin yalnızca program mantığına tabi olması, fiziksel dünyadaki olağan kısıtlamalardan tamamen bağımsız bir adaptasyon sürecini yansıtmaktadır.
	- Scale: While the design of a home in real space needs to take into account whether the size of the space conforms to the "human scale"	İnsan ölçeği zorunluluğunun sanal mekânlarda esnetilebilir olması, mekânsal adaptasyonun yeni boyutlar kazandığını göstermektedir.
NEEDS	...Compared with real-world homes, which often satisfy basic material needs such as food and sleep, virtual-world homes fulfill people's...	Temel maddi ihtiyaçların ötesine geçen sanal evler, mekânsal adaptasyonun insan ihtiyaçlarını yeniden tanımladığını ortaya koymaktadır.
	While the design of a home in real space needs to take into account whether the size of the space conforms to the "human scale",	Gerçek mekândaki insan ölçeği zorunluluğunun aksine, sanal evler bu kısıtlamayı esneterek mekânsal adaptasyonu kişiselleştirilebilir kılmaktadır.
	Virtual Home needs to pay more attention to the "scale of perspective".	Perspektif ölçeğine verilen önem, sanal mekânların kullanıcı adaptasyonunu kolaylaştıran ve olağanlaştıran kritik bir tasarım unsurudur.
HOUSE	Based on the "Transference" concept, the virtual house considers the psychological and emotional needs of different residents...	Aktarım kavramıyla şekillenen sanal evler, kullanıcıların psikolojik adaptasyon süreçlerini destekleyerek mekânsal olağanlaşmayı sağlamaktadır.
FAMILIAR	Giving familiar elements a different symbolic, emotional or substantive function	Tanıdık öğelerin dönüştürülerek kullanılması, kullanıcıların yeni mekânlara adaptasyonunu kolaylaştıran bir olağanlaştırma stratejisidir.
FAMILIARITY	Copying real elements into the virtual world to create a sense of familiarity.	Gerçek dünya öğelerinin sanal ortama aktarılması, mekânsal adaptasyonu hızlandıran ve olağanlaşmayı destekleyen bir yaklaşımdır.
FREE	Increasing desire to experience social activities, entertainment, cultural activities and business activities in a more convenient and free way.	Özgürlük ve kolaylık vurgusu, sanal mekânların günlük yaşam rutinlerine nasıl sorunsuz adapte olduğunu göstermektedir.

Bu alt temada 15 ifade bulunmaktadır ve genel veri kümesinin %31,91'ini oluşturmaktadır. "Olağanlaştırma ve mekânsal adaptasyon süreçleri", alt teması kapsamında yapılan analizlerde geleneksel mekân algılarını kökten dönüştüren

dinamikler ortaya konulmuştur. Analizler, sanal evlerin fiziksel sınırlar (Boundary), zaman (Temporality) ve fizik yasaları (Laws of Physics) gibi geleneksel kısıtlamalardan bağımsız olarak program mantığıyla şekillendiğini göstermektedir. "İnsan ölçeği" (Human Scale) ve "perspektif ölçeği" (Scale of Perspective) gibi kavramların esnekliği, kullanıcının uyumlanmasını kolaylaştırarak mekânsal olağanlaşmayı sağlamaktadır. "Aktarım" (Transference) kavramıyla psikolojik ihtiyaçlara cevap veren tasarımlar, tanıdık öğelerin (Familiar/Familiarity) dönüştürülerek kullanımıyla desteklenmekte ve kullanıcıların sanal mekânları günlük yaşamlarının doğal bir parçası olarak benimsemelerine olanak tanımaktadır. Özgürlük (Free) vurgusu ise sosyal ve kültürel deneyimlerin sınırsızca yaşanabilmesiyle bu adaptasyon sürecini pekiştirmektedir. Bu bulgular, sanal mekânların yalnızca fiziksel sınırları aşmakla kalmayıp, aynı zamanda insan-mekân etkileşimini yeniden tanımlayarak olağanlaşma sürecini nasıl derinleştirdiğini kanıtlamaktadır.

- **Anahtar Kelimelerin Yaratıcılık ve Özgünlük Ana Teması Üzerinden Analizi**
“Yaratıcılık ve Özgünlük” ana teması için projelerin jüri yorumları incelenmiş ve bu ana tema için kelime bulutu ile kelime ağı kullanımı analize dahil edilmemiştir.



Şekil 18: Üçüncü ana temaya ait alt temaların gösterimi

Bu doğrultuda aşağıda jüri yorumlarından elde edilen anahtar kelime ve kelime gruplarının bulundukları metinler alt temalara göre aşağıda renklendirilmiştir (Görsel 35).

“ jüri yorumları anahtar kelimeler”

this proposal is the level of detail that has been	developed	in thinking about this particular fictional future. The transference of
connect emotionally through memory and sensory experience. It is a	highly personalized	home that one can also use for virtual work, business
architecture and the strange technologies of the future house. What	I appreciate	with this proposal is the level of detail that has
future house. What I appreciate with this proposal is the	level of detail	that has been developed in thinking about this particular fictional
of detail that has been developed in thinking about this	particular	fictional future. The transference of both real and virtual is
business, socializing and recreation free from physical constraints. The entry	takes advantage	of the lack of "real world" constraints to create a
Driss' Virtual Home - A Virtual Utopia Drawn by Transference: the	vr augmented	home offers a customized virtual space that is private and

- Yaratıcılık ve sanal tasarım süreci
- Dijital etkileşim ve mekansal özelleştirme süreçleri
- Tasarımcının bireysel ifadesi ve sanal kimlik inşaaası

Görsel 35: Anahtar kelimelerin metin içindeki bağlamsal analizleri-voyant tools

Yukarıda alt temalara atanan renklere göre kodlanan ifadeler aşağıdaki tabloda açıklamalarıyla birlikte yer almaktadır (Tablo 29-30-31).

Tablo 29: Anahtar kelimelerin “Yaratıcılık ve Sanal Tasarım Süreci” alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
DEVELOPED	...this proposal is the level of detail that has been developed in thinking about this particular fictional future.	Kurgusal gelecek tasarımımda geliştirilen detay seviyesi, yaratıcı sürecin derinliğini ve sanal tasarımın kapsamlılığını yansıtmaktadır.
I APPRECIATE	What I appreciate with this proposal is the level of detail that has been developed in thinking about this particular fictional future.	Tasarlanan kurgusal geleceğin detaylı düşünülmüş olması, yaratıcı tasarım sürecinin değerini ve özgünlüğünü ortaya koymaktadır.
LEVEL OF DETAIL	What I appreciate with this proposal is the level of detail that has been developed in thinking about this particular fictional future.	Kurgusal gelecek tasarımımdaki detay seviyesi, yaratıcı sürecin derinliğini ve sanal tasarımın kapsamlı yaklaşımını yansıtmaktadır
PARTICULAR	...has been developed in thinking about this particular fictional future.	Belirli bir kurgusal gelecek üzerine odaklanma, yaratıcı tasarım sürecinin niyetli ve özgün karakterini ortaya koymaktadır.
TAKES ADVANTAGE	The entry takes advantage of the lack of "real world" constraints to create a series of subsequent mini worlds...	Gerçek dünya kısıtlamalarının olmayışından yararlanarak mini dünyalar yaratma, sanal tasarımın sınırsız yaratıcı potansiyelini göstermektedir.

Bu alt temada 5 ifade bulunmaktadır ve genel veri kümesinin %71,42'sini oluşturmaktadır. Yaratıcılık ve sanal tasarım süreci alt teması kapsamında yapılan jüri analizleri sonuçlarına göre tasarım sürecinin yaratıcılık boyutu, detay odaklı ve özgün yaklaşımlarla şekillenmektedir. "Developed" (geliştirilmiş) ve "Level of detail" (detay seviyesi) kavramları, kurgusal gelecek tasarımlarının ne kadar derinlemesine düşünüldüğünü ve sanal tasarımın kapsamlılığını ortaya koymaktadır. "Particular" (belirli) vurgusu, tasarım sürecinin belli bir gelecek vizyonuna odaklanarak özgünlük kazandığını göstermektedir. "Takes advantage" (yararlanmak) ifadesi ise gerçek dünya kısıtlamalarından bağımsız olarak mini dünyalar yaratma potansiyelini vurgulamakta, sanal tasarımın sınırsız yaratıcılık alanını yansıtmaktadır. Bu bulgular, sanal tasarım

süreçlerinin yalnızca teknik değil, aynı zamanda sanatsal ve kavramsal bir derinliğe sahip olduğunu kanıtlamaktadır. Jürinin takdirini kazanan ("I appreciate") bu detaylı ve özgün yaklaşımlar, sanal tasarımın gelecekteki potansiyelini ve etkisini artırmaktadır.

Tablo 30: Anahtar kelimelerin "Dijital etkileşim ve mekânsal özelleştirme süreçleri" alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
HIGHLY PERSONALIZED	<i>It is a highly personalized home that one can also use for virtual work, business, socializing and recreation free from physical constraints</i>	<i>Fiziksel kısıtlamalardan bağımsız, tamamen kişiselleştirilebilir bu sanal mekân, dijital etkileşimlerin yaratıcı potansiyelini ve mekânsal özelleştirmenin özgünlüğünü yansıtmaktadır.</i>

'Dijital etkileşim ve mekânsal özelleştirme süreçleri' alt teması kapsamında yapılan analizde 1 ifade yer almaktadır ve genel veri kümesinin %14,28'ini oluşturmaktadır. Bu analize göre, sanal mekânların kullanıcıların bireysel ihtiyaçlarına ve tercihlerine göre şekillenmesi sağlanmaktadır. "Highly personalized" (yüksek derecede kişiselleştirilmiş) kavramı, fiziksel sınırlamalardan bağımsız olarak çalışma, sosyalleşme ve eğlence gibi çeşitli aktivitelerin tek bir sanal mekânda bütünleşebileceğini göstermektedir. Bu durum, dijital ortamların yaratıcı potansiyelini ve kullanıcıların özgün mekânsal deneyimler oluşturma becerisini ortaya koymaktadır.

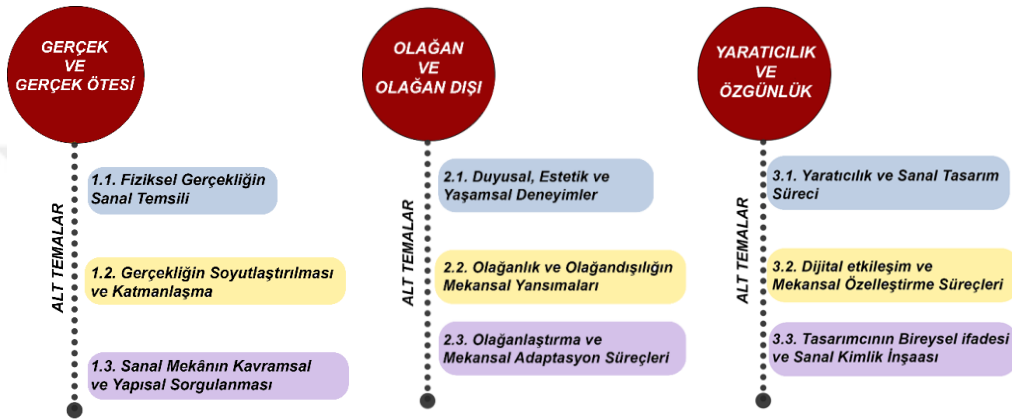
Tablo 31: Anahtar kelimelerin "Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası" alt temasına ait olan bağlamsal analizleri

ANAHTAR KELİME	METİN ALINTISI	AÇIKLAMA
VR-AUGMENTED	<i>the VR-augmented home offers a customized virtual space that is private and...</i>	<i>VR ile zenginleştirilmiş bu özel alan, kullanıcıların bireysel ifadelerini ve sanal kimliklerini yansıtabilecekleri yaratıcı ve özgün bir platform sunmaktadır.</i>

"Bireysel ifade ve sanal kimlik inşası" alt teması kapsamında yapılan analizde 1 ifade yer almakta ve genel veri kümesinin %14,28'ini oluşturmaktadır. Bu alt tema analizine göre VR-destekli sanal mekanlar, kullanıcıların kişisel kimliklerini ve yaratıcı ifadelerini özgürce sergileyebilecekleri dinamik platformlardır. "VR-augmented" (VR ile zenginleştirilmiş) kavramı, özelleştirilebilir bu sanal alanların özel bir kullanım sunmanın ötesinde, bireylerin dijital kimliklerini inşa etme süreçlerine nasıl katkı sağladığını ortaya koymaktadır.

3.3. Değerlendirme

Bu bölümde, içerik analizi süreci sonucunda elde edilen bulgular, önceden belirlenen üç ana tema doğrultusunda kapsamlı bir biçimde değerlendirilecektir. “Gerçek ve Gerçek Ötesi”, “Olağan ve Olağandışı” ile “Yaratıcılık ve Özgünlük” başlıkları altında yapılandırılan bu tematik çerçeve, analiz edilen projelerde öne çıkan kavramsal eğilimleri anlamlandırmak amacıyla oluşturulmuştur.



Şekil 19: Üç ana temaya ait alt temaların gösterimi

Değerlendirme sürecinde her bir alt tema bağlamında ortaya çıkan örüntüler, kavramsal yoğunluklar ve temalar arası etkileşimler ele alınarak, sanal mekân üretimlerinin düşünsel, estetik ve deneyimsel boyutlarına yönelik daha bütüncül bir okuma yapılması hedeflenmektedir. Bu bağlamda, değerlendirme sürecine ilişkin bulgular aşağıdaki değerlendirme tablosunda tematik düzlemde özetlenmiştir (Tablo 32).

Tablo 32: Değerlendirme Tablosu

ana tema	alt tema	Ephemeral Domiciles			The Roof Over Memories, Dreams and Present			Driss' Virtual Home - A Virtual Utopia Drawn by Transference		
		Anahtar kelimeler ve kullanım sıklığı	Anahtar kelime sayısı	Tematik yoğunluk	Anahtar kelimeler ve kullanım sıklığı	Anahtar kelime sayısı	Tematik yoğunluk	Anahtar kelimeler ve kullanım sıklığı	Anahtar kelime sayısı	Tematik yoğunluk
gerçek ve gerçek ötesi	fiziksel gerçekliğin sanat temsili	Virtual (9) Realty (2) Existence (1) physical (3) Limited (1) World (1) Limits (1) Space (1) Realistic (1) Physically (2) Vr (1)	11	Yüksek	Virtual (4) World (2) Reality (1) Digital (4) Real (2) Space (2) Technologies (2)	7	Orta	Virtual (18) Physical (2) World (6) Time (1) Real (7) Restrictions (1) Space (3) 3d (1) Reality (3) Gravity (1) Elements (2) Laws of physics (1) Transference (2) Experience (2) Realistic (1) Boundary (2) Simulate (1) Digital (1) Counterpart (1) Exist (1) Limitations (1)	21	Yüksek
	gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma	Virtual (6) Reality (4) World (3) Real (1) Surreal (1) Virtually (1)	6	Orta	Virtual (4) Place (2) World/s (6) Walls (1) Reality (6) Boundaries (1) Digital (2) Visible and Spaces (1) invisible (1) Physical (2) Located (1) Environment (1) Transition (1) Technological (1) Technology (1)	15	Yüksek	Virtual (7) Different (2) World/s (6) Experience (3) Space (1) Time (1) Reality (4) Meta- universes (1) Elements (2) Virtualization (1) Transference (1)	11	Orta
	sanal mekanın kavramsal ve yapısal sorgulanması	Virtual (6) Reality (1) Level (1) Space (2) Levels (1) Online/offline (1)	6	Orta	Virtual (3) Space/s (5) World (5) Physical (1) Reality (2) Environment (2) Digital (1) Walls (1) Real (2) Realm (1) Elements (1)	11	Yüksek	Virtual (3) Boundary (1) Worlds (2) Digital (1) Space (5) Exist (1) Elements (1) Restrictions (1) Different (2) Freedom (1) Experience (1) Vr (1)	12	Yüksek
olağan ve olağandışı	duyusal, estetik ve yaşamsal deneyimler	Ability (2) Feel (2) Experience (1) Immersive (1)	4	Düşük	New (1) Become (1) Dream (1) Experiences (2) Unique (1) Unlimited (1)	6	Orta	Home (5) Needs (3) Environment (6) Life (1) Familiar (1)	5	Düşük
	olağanlık ve olağandışlığın mekansal yansımaları	Everlasting (1)	1	Düşük	New (1) Fantasy (3) Become (1) Endlessly (1) Dream/s (3) Impossible (1) Experiences (1) Unbounded (1) Current (1) Immerse (2) Progress (1) Daily (1)	12	Yüksek	Home/s (5) Infinitely (2) Needs (1) Life (3) Differences (1) House (2) Unique (1) Free (1)	8	Düşük
	olağanlaşma ve mekansal adaptasyon süreçleri	Adapt (1) Depend (1)	2	Düşük	New (3) Beocme (2) Current experience (1) Progress (1) Daily (1)	5	Düşük	Home (8) Needs (3) House (1) Familiar (1) Familiarity (1) Free (1)	6	Düşük
yaratıcılık ve özgünlük	yaratıcılık ve sanat tasarım süreci	Convincing (1) Powerful suggestions (1) I enjoy (1) Richly (1) Meaningful limitation (1) Spatially interesting (1) Took advantage (1)	7	Yüksek	I enjoy (1) Integrated (1) Powerful way (1) Proposal (1) Suggestion (2)	5	Yüksek	Developed (1) I appreciate (1) Level of detail (1) Particular (1) Takes advantage (1)	5	Yüksek
	dijital etkileşim ve mekansal özelleştirme süreçleri		0	Düşük	Emphasizes the importance (1)	1	Düşük	Highly personalized (1)	1	Düşük
	tasarımın bireysel ifadesi ve sanat kimlik inşası	Smart to recognize (1)	1	Düşük	could be even more impactful (1)	1	Düşük	Vr-augmented (1)	1	Düşük

Tematik yoğunluk her proje için ayrı ayrı değerlendirilmiştir. Gerçek ve gerçek ötesi ile olağan ve olağandışı temaları ortak değerlendirilip, yaratıcılık ve özgünlük ana temasının anahtar kelimeleri jüri yorumlarından elde edilen verilere göre şekillendiğinden dolayı ayrıca değerlendirilmiştir. Buna göre;

1. Proje İçin ilk iki ana tema: • Yüksek: 7+ anahtar kelime • Orta: 5-6 anahtar kelime • Düşük: 0-5 anahtar kelime	2. Proje İçin ilk iki ana tema: • Yüksek: 8+ anahtar kelime • Orta: 6-7 anahtar kelime • Düşük: 1-5 anahtar kelime	3. Proje İçin ilk iki ana tema: • Yüksek: 12+ anahtar kelime • Orta: 6-11 anahtar kelime • Düşük: 0-5 anahtar kelime
1. Proje İçin üçüncü ana tema: • Yüksek: 4+ anahtar kelime • Orta: 3-4 anahtar kelime • Düşük: 0-2 anahtar kelime	2. Proje İçin üçüncü ana tema: • Yüksek: 4+ anahtar kelime • Orta: 2-3 anahtar kelime • Düşük: 0-1 anahtar kelime	3. Proje İçin ilk iki ana tema: • Yüksek: 4+ anahtar kelime • Orta: 2-3 anahtar kelime • Düşük: 0-1 anahtar kelime

Üç projenin birlikte değerlendirildiği Tablo 32'ye göre;

Birinci ana tema olan Gerçek ve Gerçek Ötesi en çok üçüncü kazanan projede tespit edilmiştir. Alt temalara göre bir değerlendirme yapıldığında ise;

Fiziksel gerçekliğin sanal temsili alt teması içerik analizinde, sanal ortamda üretilen mekanlarda, fiziksel dünyaya ait işlevsel, mekânsal, algısal referansların (örneğin ev, mekân, ölçek, duyu gibi) yeni bir bağlam içinde düşünülüp farklı bir şekilde yeniden kurgulandığı görülmektedir. Sanal ortamda yaratılan mekanlarda, fiziksel dünyadaki mekânsal alışkanlıkların temel alınmasıyla birlikte, bunları dönüştürerek alternatif yaşam senaryoları ve kişiselleştirilmiş mekânsal kurgu biçimleri oluşturulmuştur. Özellikle mekânın sınırlılık, ölçek, süreklilik ve yerçekimi gibi fiziksel parametrelerden ayrışması, sanal mekân tasarımının yapısal ve deneyimsel farklılığını önemli ölçüde etkilemiştir. Bununla beraber, fiziksel gerçekliğe yapılan göndermeler çoğunlukla tanıdıklık, yön bulma ve mekânsal aidiyet gibi kavramlar üzerinden pozitif bir dayanak noktası olarak ele alınsa da bu durum tasarımcıların güvenli bir bağlam inşa etmeye yöneldiklerini göstermektedir.

Bu alt tema, içerik analizinde en yüksek yoğunluğa sahip başlıklardan biri olmuştur. En yoğun olarak üçüncü, ardından birinci kazanan projede kullanıldığı görülmektedir.

Gerçekliğin soyutlaştırılması ve katmanlaşma alt teması içerik analizinde, fiziksel ve kavramsal geçişlerin bir arada var olduğu çok katmanlı bir yapı gözlemlenmiştir. Sanal dünyada tasarlanan mekanlar gerçekliğin bir yansıması değil, yeni ve farklı gerçeklik katmanlarının üretildiği soyut düzlemler olarak soyut düzlemler olarak ele alınmıştır. Deneyim, duygu, hafıza, teknoloji gibi parametreler aracılığıyla gerçekliğin sınırları genişletilmiş, sabit, katı, fiziksel ve ölçülebilir olanın ötesinde daha esnek ve dönüşebilir bir gerçeklik yaratılmıştır. Sanal ortamların sahip olduğu esneklik sadece fiziksel düzeyde değil, aynı zamanda algısal düzeyde de özgürleşmeyi beraberinde getirmiştir. Bu da sanal mekân tasarımında çok katmanlı ve göreceli bir gerçekliği beraberinde getirmiştir.

Bu alt tema ise en çok ikinci kazanan projede kullanılmıştır.

Sanal mekânın kavramsal ve yapısal sorgulanması alt teması içerik analizinde, sanal mekanın fiziksel dünyanın bir yansıması değil, farklı anlam katmanlarıyla yeniden tanımlanan özgün bir ortam olarak ele alındığı gözlemlenmiştir. Sanal ortamlar, aidiyet, erişilebilirlik, kişiselleştirme gibi kavramlar üzerinden yeniden kurgulanmış; böylece geleneksel mimari pratiklere dayalı mekânsal organizasyonun sınırları genişletilmiştir. Mekanın fiziksel sınırlardan arındırılması, ölçek olarak bağımsızlaştırılması ve süreklilik gibi yapısal unsurların yeniden ele alınması, sanal mekan tasarımına yeni bir kuramsal zemin kazandırmıştır. Sonuç olarak sanal mekan katı, sabit, sınırlı bir yapı değil, kullanıcı deneyimi, teknolojinin olanakları ve hayal gücü ile biçimlenen esnek, dönüşebilir bir yapı olarak değerlendirilmiştir.

Bu alt temanın ikinci ve üçüncü kazanan projelerde yoğun olarak kullanıldığı görülmektedir.

İkinci ana tema olan Olağan ve Olağan Dışı, en çok ikinci kazanan projede gözlemlenmiştir. Alt temalara göre bir değerlendirme yapıldığında ise;

Duyusal, estetik ve yaşamsal deneyimler alt teması hem bireysel algının hem de çevresel etkileşimin sanal düzlemde yeniden üretildiği bir tema olarak öne çıkmaktadır. Bu alt tem kapsamında, fiziksel dünyaya ait duysal deneyimlerin sanal ortama taşınmasının ötesinde aynı zamanda yoğunluğunun artırıldığı, özelleştirildiği, yeniden biçimlendirildiği görülmektedir. Görme, dokunma, işitme gibi temel duyulara

hitap eden tasarımlar, sanal mekanları yalnızca görsel bir deneyim alanı olmaktan çıkarıp, çok boyutlu bir ortama dönüştürmektedir. Duyularla algılanabilen sanal mekanlar estetik değer taşıyan bir bütünlük yaratmaktadır.

Bu alt temanın en çok olarak kullanıldığı projeler ikinci, ardından üçüncü ve birinci projelerdir.

Olağanlık ve olağandışılığın mekânsal yansımaları, alt teması kapsamında yapılan içerik analizinde fiziksel dünyada sınırları belli olan mekân kavramının sanal ortamda sonsuzluk, esneklik gibi olanaklarla yeniden yorumlandığı tespit edilmiştir. Bu alt temada olağandışılığın biçimsel yenilikten ziyade zaman, işlev, algı ve deneyim gibi parametreler üzerinden kurgulandığı gözlemlenmiştir. Sanal mekandaki olağandışılık zaman ve mekân algısının esnetilmesiyle sıradan olanın içinde üretilen yeni bir olasılık katmanı olarak ortaya çıkmaktadır. Hayal ve gerçeğin iç içe geçtiği bu sanal ortamda zamansızlık, sınırsızlık, esneklik gibi kavramlar, olağan olanın tanımını bulanıklaştırmakta, mekânı işlevsel, algısal ve duysal açılardan akışkan bir yapıya dönüştürmektedir. Artık olağandışılık sadece alışılmadık olan değil, alışılmışın içinde yeniden kurgulanan deneyimin mekânsal karşılığı olarak değerlendirilmektedir.

Bu alt tema ana temanın en yoğun olarak kullanılan alt teması olduğu tespit edilmiştir. En çok ikinci projede ardından üçüncü projede kullanılmış, birinci projede ise düşük bir kullanıma sahiptir.

Olağanlaşma ve mekânsal adaptasyon süreçleri alt teması kapsamında yapılan içerik analizinde, sanal mekân tasarımında fiziksel dünyaya ait kavramların (sınır, ölçek vb) dönüştürülerek, bireylerin sanal ortama uyumlanmasını ve aidiyet geliştirmesini sağlayan mekânsal deneyimler kurgulandığı gözlemlenmiştir. Sanal mekanlar, esnek yapıları sayesinde kullanıcıya göre biçimlenmekte ve fiziksel gerçekliğin katı yapısına alternatif olarak, uyum sağlayabilen ve sıradanlaşabilen bir düzen sunmaktadır. Kullanıcı için tanıdık olan öğelerin sanal ortamda yeniden kurgulanması, psikolojik ve duysal gereksinimlerin gözetilmesi, olağandışı olan sanal mekân deneyimini olağanlaştıran temel bir unsurdur.

Bu alt tema genel olarak düşük bir kullanım yoğunluğuna sahip olmakla birlikte en çok üçünü projede kullanıldığı tespit edilmiştir.

Üçüncü ana tema olan *Yaratıcılık ve Özgünlük*, en çok birinci kazanan projede gözlemlenmiştir. Alt temalara göre bir değerlendirme yapıldığında ise;

Yaratıcılık ve sanal tasarım süreci alt teması kapsamında yapılan içerik analizinde teknolojinin sağladığı olanaklar sayesinde fiziksel sınırlamalardan bağımsız, özgün fikirlerin cesurca ifade edilebildiği, yenilikçi bir tasarım ortamının varlığı öne çıkmaktadır. Tasarımlarda vurgulanan detay seviyesi, kurgusal sanal mekân senaryolarına dair yaratıcı düşünce becerisinin güçlü bir şekilde ortaya konduğunun göstergesidir. Bu bağlamda sanal mekân tasarımı süreci hem teknik hem kavramsal düzeyde yaratıcılığın ortaya çıktığı bir üretim alanı olarak değerlendirilebilir.

Bu alt tema ana tema değerlendirmesi kapsamında en çok kullanım oranına sahip alt tema olarak belirlenmiştir. En yoğun olarak birinci kazanan projede kullanılmıştır.

Dijital etkileşim ve mekânsal özelleştirme süreçleri alt teması kapsamında yapılan analizlerde sanal mekân tasarımcılara fiziksel sınırların ötesine geçme ve kullanıcı odaklı yenilikçi mekânlar oluşturma fırsatı sunmaktadır. Sanal mekanların esnekliği yaratıcı süreci desteklemekte ve kullanıcı deneyimini öznel bir boyutta yeniden şekillendirmektedir. Bu alt temada sanal mekanların bireysel ihtiyaçlara yanıt veren özgün kurgularla tasarlandığını ortaya koymaktadır. Bu bağlamda, sanal mekânlar sadece işlevsel değil; aynı zamanda yaratıcı ifadenin sergilendiği bir ortam hâline gelmiş, tasarımcının özgün yorumlarını dijital etkileşim üzerinden aktarmasına olanak tanımıştır.

Bu alt tema ikinci ve üçüncü kazanan projelerde birer anahtar kelime ile kullanılırken, birinci kazanan projede kullanım tespit edilememiştir.

Tasarımcının bireysel ifadesi ve sanal kimlik inşası alt teması tasarımcının öznel deneyimlerini, bireysel kimlik yansımalarını ve kişisel anlam dünyasını sanal ortama aktarma potansiyelini vurgulamaktadır. Bu alt tema kapsamında yapılan analizler, sanal deneyimin anonim değil bireysel bir üretim süreci olduğunu göstermektedir. Tasarım sürecinde tasarımcının iç dünyasından gelen sezgisel ve duygusal izler dijital araçlarla birleşerek mekâna aktarılmış ve sanal kimliğin mimari bir dışavurumu gerçekleşmiştir. Bu durum, sanal mekân tasarımının sadece teknik bir üretim değil, aynı

zamanda bireysel farkındalık ve özne varoluşun da bir ifadesi olduğunu göstermektedir.

Bu alt tema bütün kazanan projelerde şit derece kullanıma sahip olup düşük yoğunlukta kullanılmıştır.



4. SONUÇ ve ÖNERİLER

Bu tez çalışması, gerçek ötesi (beyond-reality) sanal ortamların içmimarlık bağlamında sunduğu tasarım potansiyelini, olağandışı (extra-ordinary) mekân yaratımı perspektifinden ele almaktadır. Kavramsal altyapı “gerçek ve gerçek ötesi” ile “olağan ve olağandışı” ikilikleri çerçevesinde yapılandırılmış olup, bu kavramlar bireysel algı, deneyim ve yaratıcılık ekseninde değerlendirilmiştir.

Çalışmanın ilk bölümünde, kuramsal bir “kavram sözlüğü” oluşturularak bu temel kavramların tanımları analiz edilmiştir. Bu bölümde Gerçek-gerçek ötesi ve olağan-olağandışı kavramlarının detaylı tanımları yapılmış ardından çapraz ilişkileri ele alınmıştır. Kavram sözlüğünde ‘algı’ olağanlık çerçevesinde incelenmiş, kavram sözlüğünün ilerleyen bölümlerinde ise içmimarlık eğitiminin temeli olarak yaratıcılık ve özgünlük tanımlanmıştır.

Araştırma bölümünde, Buildner tarafından düzenlenen “Virtual Home” yarışmasının ikinci edisyonunda ödül kazanan üç proje, proje metinleri ve jüri yorumları üzerinden Voyant Tools destekli içerik analizi aracıyla incelenmiştir. Elde edilen anahtar kavramlar ve önceden belirlenmiş tematik örüntüler, kavram sözlüğüyle ilişkilendirilerek değerlendirilmiştir. Bu çerçevede tez, gerçek ötesi sanal ortamların, iç mekân tasarımında yalnızca teknik bir alan sunmadığını; aynı zamanda düşünsel ve estetik özgürlük alanlarını genişleterek özgün mekânsal senaryoların üretimine katkı sağladığını ortaya koymaktadır.

Gerçek ötesi tasarım ortamları, fiziksel dünyanın sınırlayıcı kurallarından arındırılmış özgür bir bağlam sunduğundan, tasarımcının hayal gücünü daha serbest bir biçimde kullanabilmesine olanak tanımaktadır. Yapılan içerik analizleri, Virtual Home yarışmasına katılan projelerde bu özgürlüğün farklı düzeylerde kullanıldığını ortaya koymuştur. Projelerde fiziksel dünyadan taşınan mekânsal alışkanlıklar sürdürülürken, yaratıcı düşünceyi merkeze alan ve alışılmamış mekânsal kurgulara yer veren özgün tasarım yaklaşımları da öne çıkmıştır. Bu durum, gerçek ötesi tasarım ortamlarının potansiyelini yalnızca teknik değil, düşünsel ve kavramsal olarak da yeniden değerlendirmeyi gerekli kılmaktadır.

Kavram sözlüğünde yer verilen “algı”, “hafıza” ve “öğrenme” kavramları, bireyin olağandışını nasıl deneyimlediği ve zamanla olağanlaştırabildiği süreci

anlamlandırmak açısından önemli bir zemin oluşturmıştır. Algı, bireyin tanımadığı bir mekânsal kurguyla karşılaştığında devreye giren ilk bilişsel araç olarak, olağandışı olanın yorumlanmasında merkezi bir rol oynamaktadır. Aynı zamanda bu kavramsal çerçeve, olağandışının zamanla olağana evrilebileceğini ve böylece bireyin algı dünyasında sürekli bir dönüşüm olduğunu göstermektedir. Bu yönüyle çalışmanın sunduğu kavramsal çerçeve, sadece bir kuramsal sınıflandırma değil, aynı zamanda mekân algısının değişkenliğini açıklayan dinamik bir yapı sunmuştur.

Yarışma projeleri üzerinden yapılan içerik analizleri, kavram sözlüğündeki temaların pratikte nasıl karşılık bulduğunu somutlaştırmıştır. “Fiziksel Gerçekliğin Sanal Temsili”, “Gerçekliğin Soyutlaştırılması”, “Yaratıcılık ve Sanal Tasarım Süreci” gibi alt temalar, tasarımcının gerçek ötesi bağlamda nasıl bir kavramsal yönelim izlediğini anlamamıza yardımcı olmuştur. Özellikle yaratıcı stratejilerin sınır tanımayan ortamlarda farklı yönlerde gelişebildiği; ancak hala fiziksel dünyadan taşınan mekânsal öğelerin bu süreci kimi zaman sınırlayabildiği, bu sınırlamanın mevcut eğitim sisteminin yarattığı direnç ve kullanıcının algısal sınırlılıkları olduğu gözlemlenmiştir.

Sonuç olarak, bu çalışma gerçek ötesi ortamların iç mekân tasarımına dair sunduğu olanakları, yaratıcı düşünce, deneyimsel algı ve kavramsal çözümlemeler ışığında ortaya koymuştur. Sanal evrenler, yalnızca teknik olanaklar sunan sanal ortamlar değil, aynı zamanda kavramsal özgürlükleri teşvik eden yaratıcı platformlardır. Bu platformlarda tasarımcıların hayal gücüyle ürettiği mekânsal senaryolar, içmimarlık disiplininin sınırlarını yeniden tanımlayabilecek güçtedir. Gerçek ve gerçek ötesi, olağan ve olağandışı arasındaki geçişkenlik ise bu üretimlerin düşünsel derinliğini artırmakta; tasarımı yalnızca biçimsel değil, felsefi ve algısal bir düzleme de taşımaktadır. Bu doğrultuda, çalışmanın sonuçları hem tasarım eğitime hem de sanal tasarım pratiklerine yönelik birtakım öneriler geliştirmeyi gerekli kılmaktadır.

Öncelikle mimarlık ve içmimarlık eğitiminde sanal gerçeklik teknolojilerinin yalnızca bir sunum aracı olarak değil, aynı zamanda yaratıcı düşünceyi destekleyen bir tasarım platformu olarak değerlendirilmesi önemlidir. Öğrencilerin fiziksel dünyanın ötesinde tasarımlar geliştirebilmeleri için eğitim müfredatında daha fazla sanal mekan tasarımlarına yer verilmeli, gerçek ötesi ve olağandışı kavramları tasarım problemlerine dahil edilmelidir.

İkinci olarak, fiziksel referanslara bağılı kalarak geliştirilen sanal mekanlar, gerçek ötesi tasarım ortamlarının potansiyelini kısıtlamakta ve tasarımcının yaratıcılığını geliştirmesine engel olmaktadır. Dolayısıyla tasarımcıların daha özgür ve sıra dışı mekân üretimini teşvik edecek yeni metodolojilere ihtiyaç olduğu düşünülmektedir. Bu nedenle tasarımcıların sanal mekânda ihtiyaç duyduğu fiziksel sınırlılıkların farkında olmalarını sağlayacak ve bu ihtiyaçlara yönelik alışkanlıkları bilinçli bir şekilde sorgulamasını ya da değiştirmesini sağlayacak eleştirel düşünce temelli atölyeler geliştirilebilir.

Son olarak, sanal mekân tasarımı üzerine yapılan akademik çalışmaların artması ve bu alandaki deneysel araştırmaların desteklenmesi büyük önem taşımaktadır. Gerçeklik ve gerçek ötesi kavramları arasındaki gerilimi farklı bağlamlarda inceleyen, disiplinler arası yaklaşımlar sunan ve yaratıcı potansiyeli ortaya çıkaran çalışmalar, sanal tasarım pratiğinin geleceğine yön verecektir.

KAYNAKÇA

- Adventure, H. M. (2021). *youtube*.
<https://youtu.be/qaPQjqGULv0?si=QTKdcvFOL58iv971> adresinden alındı
- AK, e. (2006, haziran). BİLGİSAYAR TEKNOLOJİSİ EŞLİĞİNDE MEKAN. 8. İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ.
- Akarsu, B. (2014). Kant'ta Mekan ve Zaman Kavramları. *Felsefe Arkivi*, 108–122.
- Akdeniz, H. I. (1977). Görsel Algılama Açısından Renk Kullanımı ve Etkiler. 84. 9 Eylül Üniversitesi.
- Andreasen, N. C. (2015). *Yaratıcı Beyin: Dehanın Nörobilimi*. istanbul: Akılçelen Kitaplar.
- Andreasen, N. C. (2015). *Yaratıcı Beyin: Dehanın Nörobilimi*. istanbul: akılçelen kitaplar.
- architecture competition*. (tarih yok). architecture competition:
<https://architecturecompetitions.com/virtualhome/> adresinden alındı
- Arıdağ, L., & Aslan, A. E. (2012). Tasarım Çalışmaları-1 Stüdyosunda Uygulanan Yaratıcı Drama Etkinliklerinin Mimarlık Öğrencilerinin Yaratıcı Düşünce Becerilerinin Gelişimine Etkisi. *Megaron*, s. 49–66.
- Arnheim, R. (1972). *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. London: University of California Press .
- Aslan, E. A. (1997). Anaokulu Eğitiminin Yaratıcılık Ve Yaratıcı Problem-Çözme Becerisi Üzerindeki Etkisi. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*. 19.04.2020 tarihinde
<http://dergipark.org.tr/en/pub/maruaebd/issue/364/2122> adresinden alındı
- Aslan, S. N. (2019). Pritzker mimarlık ödülleri aracılığıyla mimarlığın önceliklerinin irdelenmesi.
- Atalayer, F. (1994). *Temel Sanat Öğeleri*. Eskişehir. : Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Yay.
- Bæck, B. &. (tarih yok). *The Techno Carpenter*.
- Baer, J. (1993). *Creativity and Divergent Thinking*. Hillsdale, New Jersey (NJ): Lawrence Erlbaum Associates.
- Baltacı, A. (2017). *Nitel veri analizinde Miles-Huberman modeli*.
- Baltacı, A. (2019). *Nitel Araştırma Süreci: Nitel Bir Araştırma Nasıl Yapılır? .* Mersin.

- BARTA, B. (2019). 1920-1930'LU YILLARDA SİNEMATİK YAPIM TASARIM ESTETİĞİNE GERÇEKÜSTÜCÜ YAKLAŞIM. eskişehir: Sinema ve Televizyon Anabilim Dalı.
- BARUTÇU, A. (2023). MEKANSAL ADAPTASYONUN UYGULAMA ALANI OLARAK COVID-19 PANDEMİSİ SONRASI YAPILI ÇEVRE TASARIMINDA ÖNE ÇIKAN KAVRAM VE YAKLAŞIMLAR. BURSA ULUDAĞ ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ.
- Baudrillard, J. (2019). Şeytana Satılan Ruh yada Kötülüğün Egemenliği. s. 67.
- Becer, E. (1993). Yaratıcılık ve Grafik Tasarım. *Anadolu Üniversitesi Sanat Dergisi*(1), s. 43–49.
- Becer, E. (2002). *İletişim ve Grafik Tasarım* (3 b.). ankara: Dost Kitabevi.
- Besgen, A. (2015). Teaching/Learning Strategies through Art: Painting and Basic Design Education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 182, s. 420–427.
- bigthink. (tarih yok). *bigthink*. <https://bigthink.com/hard-science/microgravity/> adresinden alındı
- Bozkurt, N. (2000). *Sanat ve Estetik Kuramları*. İstanbul: Asa Yayıncılık.
- Breton, A. (2009). *Sürrealist Manifestolar*. istanbul: AltıKırkBeş Yayın.
- Büyük Larousse Sözlük ve Ansiklopedisi*. (1994). İstanbul.
- Canaan, D. (2003). Design research: methods and perspectives,. D. Canaan içinde, *Design Research: Methods and Perspectives* (s. 234-240). MIT Press.
- Çellek, T., & Sağocak, A. M. (2014). *Temel Tasarım Sürecinde Yaratıcılık*. istanbul: Grafik Tasarım Yayıncılık.
- Cengizkan, A. (İstanbul). “Özgünlük ve Tekrarın Tekrarı”. *Konutta Yeni Gelişmeler ve Nesne Olarak Konut*. içinde İstanbul: Boyut Yayıncılık.
- Chien, C. Y. (2010). Creativity in Early Childhood Education: Teachers' Perceptions in Three Chinese Societies. *Thinking Skills and Creativity*, 5(2), s. 49–60.
- Conrads, U. (1991). *20. Yüzyıl Mimarlığında Programlar ve Bildiriler*. MIT Yayınları.
- Corbin, J. &. (1990). *Grounded theory research: procedures, canons, and evaluative criteria*. . Qualitative.
- Crary, J. (2015). *Gözlemcinin Teknikleri*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Davaslıgil, Ü. (1994). Yüksek Gizil Güce Sahip Lise Öğrencilerinin Yaratıcılıkları Üzerine Bir Deneyisel Araştırma. *Marmara Üniversitesi Atatürk Eğitim Fakültesi Eğitim Bilimleri Dergisi*, s. 53–68.
- Decentraland. (tarih yok). *Marketplace: Buy and Sell LAND*.

- Dede, A. (2018, Haziran). OLAĞANÜSTÜ DURUMLARDA FARKLILAŞAN MEKÂN VE MEKÂN KAVRAYIŞININ SORGULANMASI. s. 20.
- dezeen. (tarih yok). *liberland-metaverse-city-zaha-hadid-architects*. 2025 tarihinde <https://www.dezeen.com/2022/03/11/liberland-metaverse-city-zaha-hadid-architects/> adresinden alındı
- Dionisio, J. D., Burns, W. G., & Gilbert, R. (2013). 3D Virtual Worlds and the Metaverse: Current Status and Future Possibilities. *ACM Computing Surveys*, 1–38.
- Dwivedi, Y. K. (2022). Artificial Intelligence (AI): Multidisciplinary Perspectives on Emerging Challenges, Opportunities, and Agenda for Research, Practice and Policy. *International Journal of Information Management*. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2022.102542> adresinden alındı
- Eker, A. (2025). Bir Kopuş: Modern Mekânsallığın Metafizik Karakteri. *ViraVerita e-Journal: Interdisciplinary Encounters*, s. 205–206.
- Eratay, E. (1993). 7 ve 11 yaş çocuklarının yaratıcılıkları ile psikososyal gelişimleri arasındaki ilişkinin incelenmesi. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü.
- Erdoğan, N. Ö. (2020). 20. Yüzyılda Metafizik Resimlerde Mekân ve Zaman İlişkisi. *İdil*, 1147–1158.
- Eysenbach, G., & Köhler, C. (2002). *How do consumers search for and appraise health information on the world wide web? Qualitative study using focus groups, usability tests, and in-depth interviews*.
- Farah, M. J. (1985). Psychophysical Evidence for a Shared Representational Medium for Mental Images and Percepts. *Journal of Experimental Psychology: General*, 114, s. 91–103.
- Feldman, D. H., & Benjamin, A. C. (2006). Creativity and Education: An American Retrospective. *Cambridge Journal of Education*, s. 319–336.
- Ferraris, M. (2019). Yeni Gerçeklik Manifestosu. M. Ferraris içinde, *Yeni Gerçeklik Manifestosu*. (s. 40). İstanbul: Kolektif Kitap.
- Ferreira, C. (2012). Memory and Heritage in Second Life: Recreating Lisbon in a Virtual World. *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, 63–79. doi:https://doi.org/10.1386/jgvw.4.1.63_1
- Freiman, V. (2009). Mathematical Enrichment: Problem of the Week Model. A. B. R. Leikin (Dü.) içinde, *Creativity in Mathematics and the Education of Gifted Students* (s. 367–382). Rotterdam: Sense Publishers.
- Garip, E., & Garip, S. B. (2012). İç Mimarlık Eğitiminde Yaratıcılık ve Yarışmalar. *İÇMEK – İçmimarlık Eğitimi 2. Ulusal Kongresi*. İstanbul, Türkiye.

- Goel, A., Ganesh, L. S., & Arshinder, K. (2019). *Deductive Content Analysis of Research on Sustainable Construction in India: Current Progress And Future Directions*.
- Goff, B. (1970). Originality and Architecture . *Bruce Goff in Architecture*, 205–206. (T. Mohri, Dü.) Kenchiku Planning Center Co., Ltd.
- Gönül, H. (2014). Mimarlıkta Formsuzluk Kavramı Üzerine Bir Araştırma. Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Görgülü, E. (2022). *JEAN BOUDRILLARD'IN SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA METAVERSE ve GERÇEKLİK*. Kırklareli : Kırklareli Üniversitesi, Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, metaverse and reality.
- GÖRGÜLÜ, E. (2022). JEAN BOUDRILLARD'IN SİMÜLASYON KURAMI BAĞLAMINDA METAVERSE ve GERÇEKLİK.
- Gürer, L. (1970). *Temel Dizayn'da Görsel Algı*. İstanbul.: İTÜTO Yay.
- GÜVEN, H. N. (1996). RESİMDE GÖRSEL ALGILAMA. T.C. ANADOLU ÜNİVERSİTESİ SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ .
- Güzer, A. (2006). 1950–60 Arası Türkiye Modernliği. İstanbul Teknik Üniversitesi.
- Hançerlioğlu, O. (1976). *Felsefe ansiklopedisi* (3 b.). remzi kitap evi.
- Hasol, D. (1995). *Ansiklopedik Mimarlık Sözlüğü*. İstanbul: YEM Yayın.
- Heidegger, M. (1997). *Patikalar*. (H. (. Nalbantoğlu, Çev.) Ankara: İmge Kitabevi.
- Heidegger, M. (2008). *Varlık ve Zaman*. istanbul: Agora Kitaplığı.
- Hopkins, D. (2000). *Dada ve Gerçeküstücülük*. (S. K. Angı, Çev.) Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- <https://architecturecompetitions.com/virtualhome2/>. (tarih yok).
<https://architecturecompetitions.com/virtualhome2/>. adresinden alındı
- <https://voyant-tools.org/>. (tarih yok). <https://voyant-tools.org/>. adresinden alındı
- Huotelin, P., & Kaipianen, M. (2006). *130 years of finnish architectural competitions*. finish, finland.
- J., S., N., K. A., & S., M. (2018). *affective logic of competition images, Visua studies* (3 b.).
- Jackson, P. W., & and Messick, S. (1965). The Person, the Product, and the Response: Conceptual Problems in the Assessment of Creativity. *Journal of Personality*, 33(3), s. 309–329.
- Kahvecioğlu, N. P. (2001). Mimari Tasarım Eğitiminde Bilgi ve Yaratıcılık Etkileşimi. İstanbul: Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Kerr, A. B. (2009). *Encyclopedia of Giftedness, Creativity, and Talent*. Thousand Oaks, CA (SAGE'nin genel merkezi): SAGE Publications, Inc.

- Köktürk, M. (2020). *Post-Truth ya da Mağaraya Dönüş*. Pasajlar Sosyal Bilimler Dergisi.
- Kolloff, P. B., & Feldhusen, J. F. (1984). The Effects of Enrichment on Self-Concept and Creative Thinking. *Gifted Child Quarterly*, s. 53–57.
- Kuban, D. (1998). *Mimarlık Kavramları*. İstanbul: YEM Yayın.
- Kye, B., Han, N., Kim, E., Park, Y., & Jo, S. (2021). Educational Applications of Metaverse: Possibilities and Limitations. *Journal of Educational Evaluation for Health Professions*, 32.
- Landau, E. (1974). *Psychologie der Kreativität*. München: Ernst Reinhardt Verlag.
- May, R. (2013). *Yaratma Cesareti*. İstanbul: Metis Yayınları.
- Meissner, H. (1999). Creativity and Mathematics Education. *Creativity and Mathematics Education: Summary of International Conference*, (s. 15–19).
- Mical, T. (2005). *Surrealism and Architecture*.
- Mical, T. (2005). *Surrealism and Architecture*. Routledge.
- Miles, M., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. New York: Sage Publications, Inc. .
- moma. (2025). <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1529>.
- nature. (2024). <https://www.nature.com/articles/s41467-023-37322-1>.
- Onur, D. (2018). Psikoloji Kuramları ve Yaratıcılık İlişkisi. *Kafkas Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, s. 145–156.
- Özçelik, S., Öztaş, S. K., & Salihoğlu, T. (2020). Archiprix-TR Yarışmaları ve Türkiye Mimarlık Gündemiyle İlişkisi.
- Özküralpli, İ., Sağdıç Güven, Ş., & Karadağ, U. (2022). Sunuş. *ViraVerita E-Dergi*, 1–6.
- Özorhon, İ. F. (2008). Mimarlıkta Özgünlük Arayışları: 1950–60 Arası Türkiye Modernliği. İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Özyaprak, M. (2016). yaratıcı Düşünme Eğitimi: SCAMPER Örneği. *Journal of Gifted Education and Creativity*, s. 67–81.
- ÖZYILDIZ, P. K. (2018). TASARIM STÜDYOSU EĞİTİMİNDE BİLİŞSEL YETKİNLİK VE YARATICILIK SÜREÇLERİ. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Pallasmaa, J. (1996). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*.
- Parnes, S. J., & Noller, R. B. (1972). Applied Creativity: The Creative Studies Project – Part II: Results of the Two-Year Program. *The Journal of Creative Behavior*, s. 164–186. <https://doi.org/10.1002/j.2162-6057.1972.tb00927.x> adresinden alındı

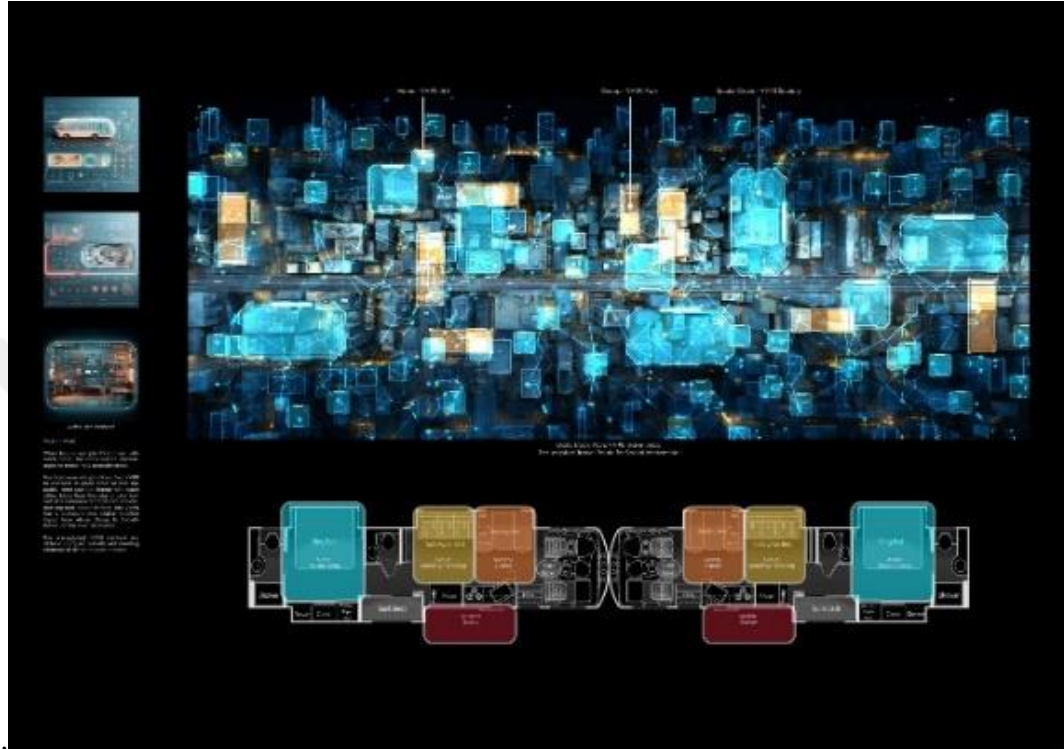
- Penny, S. (2017). *Making Sense: Cognition, Computing, Art, and Embodiment*. Cambridge, MA (ABD) ve Londra (İngiltere): MIT Press.
- Perky, C. W. (1910). An Experimental Study of Imagination. *The American Journal of Psychology*, 21(3), s. 422–452.
- practicalpie. (2023). *practicalpie*. <https://practicalpie.com/top-down-processing/> adresinden alındı
- practicalpie. (tarih yok). *perceptual-adaptation*. <https://practicalpie.com/perceptual-adaptation/> adresinden alındı
- practicalpie. (tarih yok). *sensory-memory-definition-examples*. <https://practicalpie.com/sensory-memory-definition-examples/> adresinden alındı
- Preiser, S. (1976). *Kreativitätsforschung*. Almanya: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- quantamagazine. (tarih yok). <https://www.quantamagazine.org/is-it-real-or-imagined-how-your-brain-tells-the-difference-20230524/>.
- Read, H. (1960). *Sanatın Anlamı*. (N. A. G. İnal, Çev.) Ankara: İş Bankası Yayınları.
- Robins, K. (2020). *İmaj, Görmenin Kültür ve Politikası*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sak, U. (2014). *Yaratıcılık Gelişimi ve Geliştirilmesi*. Ankara: Vize Yayıncılık.
- Schön, D. A. (1985). *The Design Studio: An Exploration of Its Traditions and Potentials*. International Specialized Book Service Incorporated.
- Schroeder, R., Huxor, A., & Smith, A. (2001). Activeworlds: Geography and Social Interaction in Virtual Reality. *Futures*, 569–587.
- scmp. (tarih yok). 2025 tarihinde <https://www.scmp.com/presented/tech/tech-trends/topics/mqdc-and-virtual-universe/article/3157303/beyond-reality-virtual> adresinden alındı
- Seale, C. (1999). *Quality in qualitative research*. *Qualitative Inquiry*.
- Şentürer, H. A. (1993). *Mimarlıkta Biçim ve Anlam Üzerine Denemeler*. İstanbul: YEM Yayın.
- Smith, J. K., & Smith, L. F. (2010). Educational Creativity. *The Cambridge Handbook of Creativity* (s. 250–264). içinde New York: Cambridge University Press.
- Smitheram, J., N., K. A., & S., M. (2018). *affective logic of competition images, viuse studies*.
- Sommer, A. (1996). The Responsibility of Architecture for the Lack of Responsibility .
- Sorguç, A. v. (2016). Sınırlanmıştan Sınıra: Sınırdan Arayüze: Sayısalardan Fiziksele. *Mimarlık*, s. 54–58.

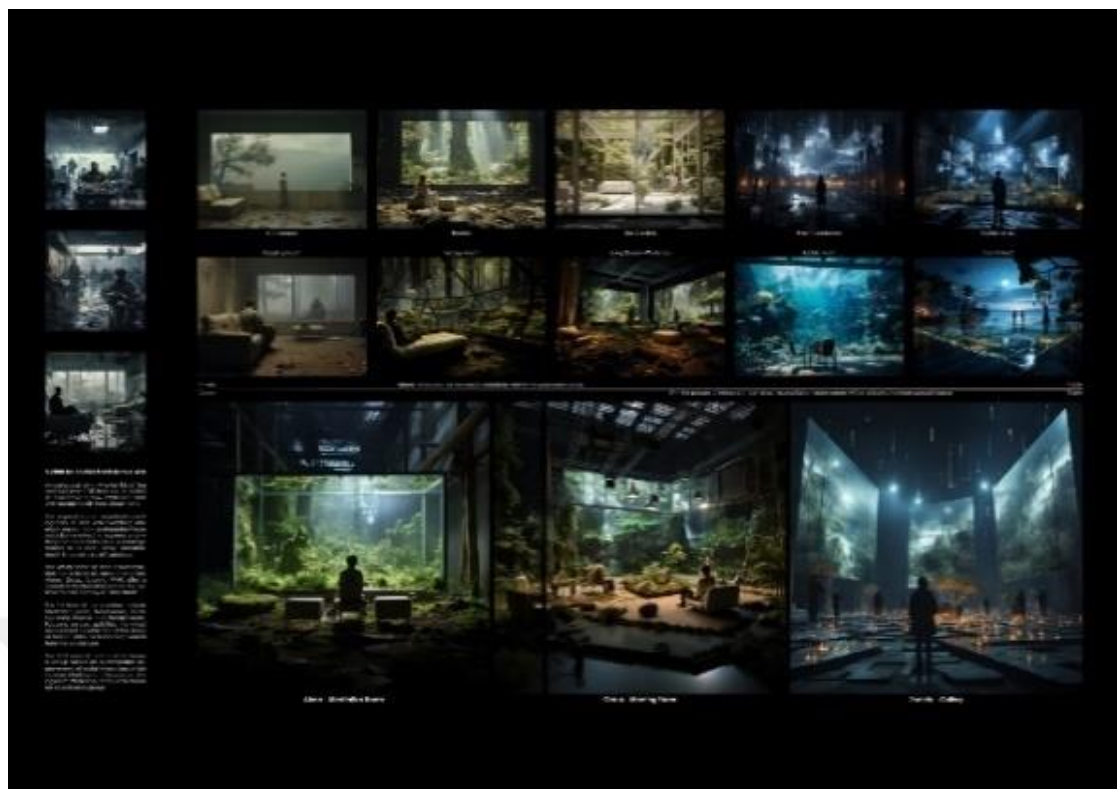
- starlust. (tarih yok). *starlust*. <https://starlust.org/how-do-astronauts-train-for-zero-gravity-environments/> adresinden alındı
- Stein, M. I. (1953). Creativity and Culture. *The Journal of Psychology*, 36(2), s. 311-322.
- Strauss, & Corbin. (1990). *Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative criteria*.
- Tanju, B. (2003). *Mimarlıkta Sıfır Noktasını Aramak*. İstanbul : Akın Nalça Yayınları.
- Tasa, U. B. (2009). çeriği Kullanıcılar Tarafından Oluşturulan 3 Boyutlu Sanal Dünyalarda Sanat ve Mimari Tasarım: Second Life® Üzerine Bir Vaka Çalışması. Yıldız Teknik Üniversitesi.
- Tatar, H. B. (2020). *GERÇEK ÖTESİ MEKANLARDA ZAMAN VE AİDİYET*. ankara: Hacettepe Üniversitesini Güzel sanatlar enstitüsü Resim Anasanat Dalı.
- TDK. (2025). *TDK SOZLUK*.
- Teymur, N. (1998). *Tasarlanacak Bir Dünya İçin Temel Tasarım Eğitimi: Temel Tasarım – Temel Eğitim*. 1998: ODTÜ Yayınları.
- Thawonmas, R., & Fukumoto, A. (tarih yok). Frame Extraction Based on Displacement Amount for Automatic Comic Generation from Metaverse Museum Visit Log. Shiga, Japan: Intelligent Computer Entertainment Laboratory, Graduate School of Science and Engineering, Ritsumeikan University.
- Tonner, P. (2017). *Dwelling: Heidegger, Archaeology, Mortality*. Routledge.
- Torrance, E. P. (1990). *Torrance Tests of Creative Thinking*. Scholastic Testing Service.
- Turuthan (Ulus), T. (1987). Tasarlama Faaliyeti ve Tasarımcı Niteliği Üzerine Bir İnceleme. Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- uğur, İ. d., & saylık, A. (2025, nisan 19). Nitel Verilerin Analizinde Kavram Bunalımı: Teorik Bir Çözümleme. *SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ DERGİSİ*, s. 312.
- ÜNVER, E. (2007). MEKANIN DÜŞEY BİLEŞENİ DUVARIN ZAMAN VE TEKNOLOJİYE BAĞLI OLARAK GELİŞİMİ VE DÖNÜŞÜMÜ. İSTANBUL TEKNİK ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ.
- URAL, A. G. (2017, mayıs). MİMARLIK VE SİNEMA İLİŞKİSİ İÇERİSİNDE . MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ .
- URAL, A. G. (2017, temmuz). MİMARLIK VE SİNEMA İLİŞKİSİ İÇERİSİNDE SÜRREALİST MEKÂN YARATMA KONUSUNDA SİNEMATOGRAFİK YAKLAŞIMLAR. MİMAR SİNAN GÜZEL SANATLAR ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ.
- Uraz, U. T. (1993). *Tasarlama, Düşünme ve Biçimlendirme*. İTÜ Baskı Atölyesi.

- Üstüntağ, T. (2014). *Yaratıcılığa Yolculuk*. Pegem Akademi .
- Vanlı, Ş. (2006). *Bilinmek İstenmeyen 20. Yüzyıl Mimarlığı – Eleştirel Bakış*. Ankara: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.
- Venturi, R. (1991). *Mimarlıkta Karmaşıklık ve Çelişki*. İSTANBUL: Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı Yayınları.
- Vijio, & M., E. (1992). *The Architectural Profession in Finland in the latter half of the century*. (T. f. Building, Dü.) Helsinki, Finland.
- Wallas, G. (1926). *The Art of Thought*. NY, usa: Harcourt, Brace and Company.
- Yıldırım, A., & Şimşek, H. (2006). Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri. ankara: Seçkin Yayıncılık.
- Yıldırım, H. (2023). İÇ MİMARLIK VE PEYZAJ MİMARLIĞI PROGRAMLARINDA BİLİŞSEL YETENEK YARATICILIK İLİŞKİSİ VE EĞİTİMİN YARATICILIK ÜZERİNE ETKİLERİ. burdur: MEHMET AKİF ERSOY ÜNİVERSİTESİ FEN BİLİMLERİ ENSTİTÜSÜ.
- Yıldırım, H. (2023). İç Mimarlık ve Peyzaj Mimarlığı Programlarında Bilişsel Yetenek, Yaratıcılık İlişkisi ve Eğitimin Yaratıcılık Üzerine Etkileri. Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Yurtyapan Salimi, A. (2015, Nisan). Nesnelleştirme. 2. *Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu: Disiplinlerarası Tasarım*. Ankara: Başkent Üniversitesi.
- Zevi, B. (1990). *Mimariyi Görmeyi Öğrenmek*. İstanbul: Birsan Yayınevi.

EKLER

Ephemeral Domiciles projesi pafta ve raporları:





VV#0 | Ephemeral Domiciles

Not all wounds are visible. A virtual home serves as both a reflection of reality and a conducive environment for relieving past wounds and fostering self-reconciliation.

Virtual = Reality

Why virtual reality is an exploration of the boundary between virtual and physical world is not the focus. The focus is on the virtual world and how it can be used to explore the boundary between the virtual and the physical.

Thus the purpose driving and working in VV#0 is to understand the reflection of one's inner world and reconcile with one's past and present in other words, to relieve and heal wounds that make a reality for reality.

Characteristics

Virtuality
The virtuality presented in this virtual space is that, based on the virtuality of the virtual world, it is not a virtual world but a virtual world. It is a virtual world that is not a virtual world but a virtual world.

Virtuality
The virtuality presented in this virtual space is that, based on the virtuality of the virtual world, it is not a virtual world but a virtual world. It is a virtual world that is not a virtual world but a virtual world.

Virtuality
The virtuality presented in this virtual space is that, based on the virtuality of the virtual world, it is not a virtual world but a virtual world. It is a virtual world that is not a virtual world but a virtual world.

An Ephemeral Glimpse

VV#0 is the primary physical media of virtual home because of the mobility and flexibility. It is a virtual home that is not a virtual home but a virtual home.

An Everlasting Domicile

Everlasting Domicile
The virtuality presented in this virtual space is that, based on the virtuality of the virtual world, it is not a virtual world but a virtual world. It is a virtual world that is not a virtual world but a virtual world.

Everlasting Domicile
The virtuality presented in this virtual space is that, based on the virtuality of the virtual world, it is not a virtual world but a virtual world. It is a virtual world that is not a virtual world but a virtual world.



Home 1: Virtual Home
Characteristics: Virtual Home
Virtual Home 1: Virtual Home



Home 2: Virtual Home
Characteristics: Virtual Home
Virtual Home 2: Virtual Home



Jüri raporları:

“

I enjoy this proposal on many different levels. It's smart to recognize that experiencing the virtual is nearly always portrayed as a very personal, inward, individual experience. The author took advantage of this portrayal in multiple ways, including making the home moveable.

Karel Klein / [Buildner guest jury](#)

co-director of Ruy Klein, USA

“

There is a sense of moving from darkness to light and there are powerful suggestions of private, communal and public spaces including light, water, cityscapes and greenery. Spatially interesting and thought provoking.

Nina Lundvall / [Buildner guest jury](#)

Cofounder Archipelago, UK

“

A richly atmospheric and cinematic world with a convincing relationship between the individual domicile and an urban virtual realm. The mobility it suggests allows exploration but does provide some kind of meaningful limitation and resistance to the virtual realm. This submission also raises some kind of awareness of how AI generated worlds might augment VR.

James Payne / [Buildner guest jury](#)

Cofounder Archipelago, UK



The Roof Over Memories, Dreams and Present projesi pafta ve raporları:





The idea of *telos* (the aim, what we are considered with respect to) and *ergon* (activity, but in particular, the technological progress) provides at least one way to achieve this goal. If *telos* is taken as a value, which is at our service, based on our personal data, thought processes, and knowledge, but what if the *telos* stops, is it building? If the *telos* stops, we can have any kind of *telos* or *telos* is none of us, being it, and *telos*, and *telos*, and *telos* can then change accordingly, because in *telos* we can *telos*, we still need an *telos*, a number of *telos* or *telos*, *telos* or *telos* could be in our *telos* now. The *telos*, therefore, and *telos* or *telos* could be in our *telos* but is defined by us and *telos* is none of us, *telos* or *telos* is in *telos* or *telos*.

HARMONY IN PIXELS

Over time, the boundaries between wild and tame have, good and evil, reality and the virtual world have blurred, especially in the context of natural environment cinematography. From institutions giving both education and entertainment value to study centres, posing a challenge – how do we separate wild from tame? And if doing so, how good have we? To preserve the integrity of the

consequences and results, we need a method of "genotyping" to serve as an intermediary and the between the real world and the virtual environment.

It is our belief (and is better understood) that the model-based or, perhaps, a bridge, connects transformations, progressing from the among are through the eight-and-a-half phases, and reaching the quantum levels of information. In the proposed evolutionary process, information strategies from

The glass walls need to act as a window of information that only divide the virtual and real spaces and allow each one. Their potential features create a scenario in a digital world in correspondence with the

physian, affecting almost total immobility. The question is: how can someone sustain such an intense reflex digital search that not even one movement is healthy?



BENEATH THE SURFACE

By having a clear thought, we enter a virtual world where all other thoughts and feelings fade away. This state is not changing a substance of reality; it is merely how we are related to it. It is changed, shaped by our minds and feelings. It comes as a change, growing slowly and steadily from physical reality. The state itself is as sophisticated as the human mind itself. Therefore, our mind and our body are

psychiatric illness whereas it is critical to the patient. Thus, any systemic part of her current experience and influence on her thoughts.

Not all memories are equal. Some may be negative emotions and experiences, something as trivial as "ghost" where one suddenly comes out from inside the car, trapped in a shroud of fog and fear. Other memories can be a source of joy, being as good as someone who has lost

Money was killed. Morgan has the power to blow up positive emotions and create out of the chaos of the past.

The past is a fundamental part of our identity and history. We strive to understand it, learn from it, and analyze it. Analyzing memories and the past is essential for our personal development and psychological well-being. This process allows us to understand who we are, where we come from, and what we have achieved.

commitments to our own past. Through students, we can extend academic freedom and guidance for the future, resolve conflicts, and improve the quality of life by forging a stronger connection with ourselves and our practices.

However, we must be cautious not to become enslaved by memories and lose our ability to live in the present. Memories are our resource, but they should focus us on creating real progress.



Jüri raporları:

“

The proposal emphasizes the importance of having many possibilities in a coherent environment in a straightforward manner.

Balkan Karisman / Buildner guest jury

Generative artist, Turkey

“

I enjoy this proposal for two reasons - the notion of the dream, and the potential of the concept of the virtual window. If this project took on more carefully the kinds of virtual experiences that belong to the domestic realm, or considered the many ways the window is already engaging in the virtual, it could be even more impactful.

Karel Klein / Buildner guest jury

co-director of Ruy Klein, USA

“

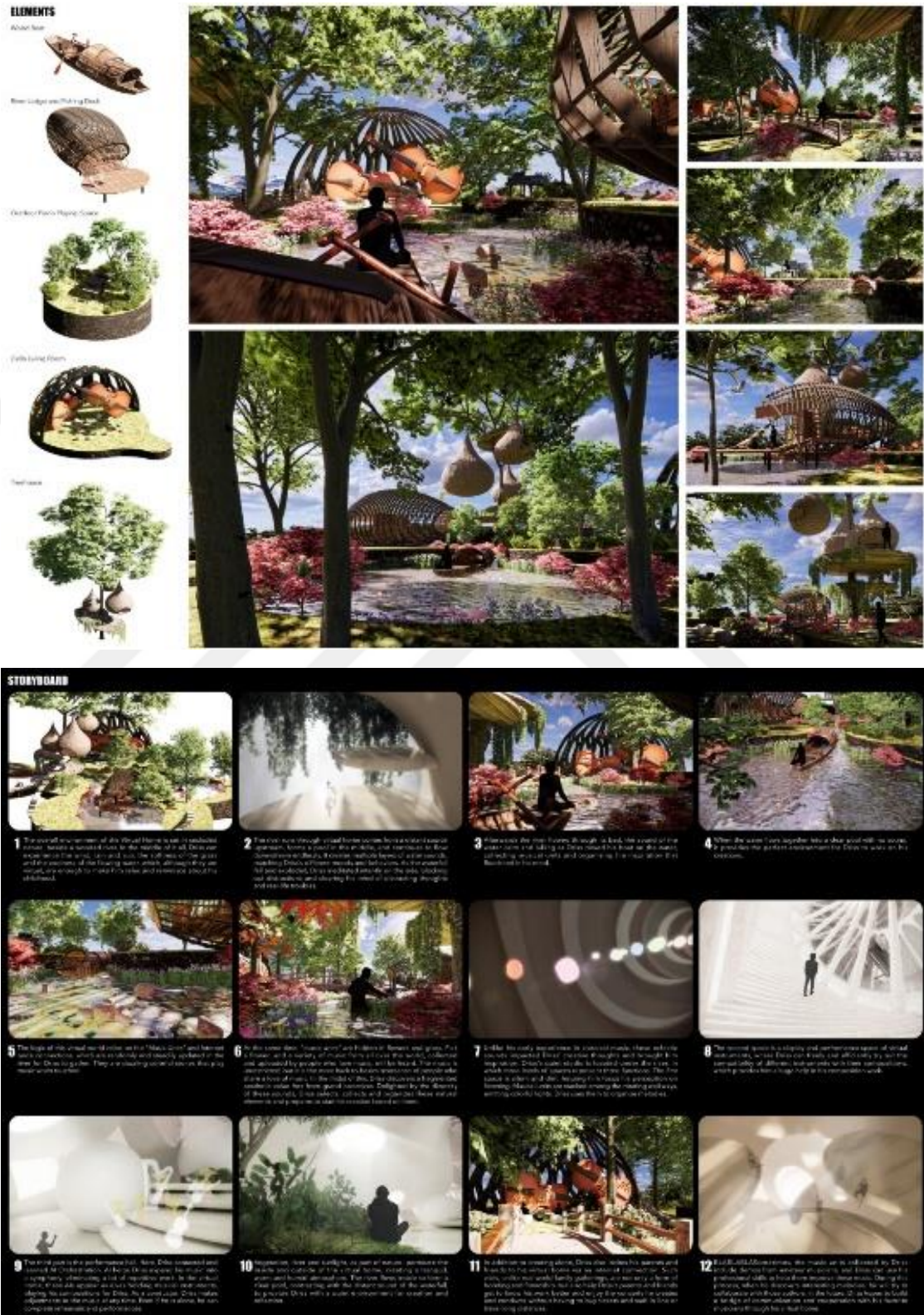
Notable for the suggestion it gives of how virtual tools can be integrated with architecture in a powerful way, perhaps it presents a more convincing real world suggestion rather than a virtual world.

James Payne / Buildner guest jury

Cofounder Archipelago, UK



Driss' Virtual Home - A Virtual Utopia Drawn by Transference projesi pafta ve raporları



Jüri rapoları:

“

The entry takes advantage of the lack of "real world" constraints to create a series of subsequent mini worlds that are self-referential and rightly so neglect to interact with a non existing outside world.

Tommaso Calistri / [Buildner guest jury](#)

Killa Design, Dubai, United Arab Emirates

“

Imagining burgeoning technology set in some distant or alternative future defines the genre of science fiction. In reading the text for this project, I recall JG Ballard's "The Thousand Dreams of Stellavista"- a story about architecture and the strange technologies of the future house. What I appreciate with this proposal is the level of detail that has been developed in thinking about this particular fictional future.

Karel Klein / [Buildner guest jury](#)

co-director of Ruy Klein, USA

“

The transference of both real and virtual is great. Whether it is a virtual home or in the future, human beings long for nature.

Sean Shen / [Buildner guest jury](#)

architect at ZJJZ Atelier, China

